PSM PSM VILLAGE

PREMIUM MAGAZINE HIGH QUALITY

GAMESVILLAGE.IT DIC/GEN 2016

TARIFFA R.O.C. - POSTE ITALIANE SPA - SPED. ABB. POST. D.L. 353/2003 (CONV. IN L. 27.02.2004, N°46, ART.1, COMMA 1, S/NA

Fallout 4

GUITAR HERO LIVE

LA RECENSIONE CANTATA DA LOGAN SINGER!



AC SYNDICATE



STAR WARS BATTLEFRONT



CALL OF DUTY BLACK OPS III



NBA 2K16

2015 - Bim. - N°31 • €5,90 CH CT 12,30 CHF

DREAMS > DRAGON QUEST HEROES > WILD > FAR CRY PRIMAL > HORIZON: ZERO DAWN



RABICI

Design, innovazione, mobilità,
tendenze, ambiente, idee, eventi.

La cultura della bicicletta ha finalmente trovato
il suo spazio ideale grazie a un nuovo portale.

RABICI, essenzialmente bici.

www.rabici.com

FAN page: RABICI
utente: RABICI Italia

RABICI
@rabici_italy

EDITORIALE

"AFTER SEEING RAMBO LAST NIGHT, I KNOW WHAT TO DO THE NEXT TIME THIS HAPPENS." - RONALD REAGAN



INVITO A CENA CON RIVISTA

Non so se ve ne siete accorti, ma di solito usciamo in edicola in ritardo. In giro si dice che sia colpa di Skulz, che invece di lavorare va in giro ad allenare la sua squadra di rugby, ma in verità la colpa è di Logan Singer e di BraunLuis, che hanno messo in piedi questa cosa del PSM Podcast Live. Succede, cioè, che le puntate del PSM Podcast vengono ora registrate dal vivo e sono visibili da chiunque abbia il coraggio di guardarle in diretta su YouTube. Qualche giorno prima della Live viene creato un evento sulla nostra pagina Facebook in cui vengono indicate data e orario di inizio, che sono assolutamente casuali e soggette a modifiche prive di logica come d'altronde tutta la rivista. Diciamo che di solito ci piace chiacchierare a cena. Ovviamente sulla pagina Facebook piazziamo anche il link per raggiungere la trasmissione. Tutti i lettori in possesso di un account Google possono interagire con noi in diretta. Le live saranno poi pubblicate anche in podcast secondo la consueta procedura messa a punto da Logan Singer (quindi se qualcosa non funziona, sappiate che è sempre e solo colpa sua). Mentre vi strappate i capelli per la notizia del Live, date anche un'occhiata a questo numerone di Natale di PSM.





Alegalli

+ Ottimo rapporto qualità prezzo.
- Orari lavorativi fuori dalla norma.



Tommy

+ Barboso e barbuto.
- Se ne andrà da questo mondo solo dopo aver giocato Ape Escape 4.



Skulz

+ È in grado di scrivere la sua su tutto...
- ... senza sapere bene cosa va scrivendo.



Magnvs

+ Discreto set di gorgiere e ordini dinastici..
- Rischia di affogare nell'oceano dei JRPG.



Kenshi

+ È nato un anno prima del Magnavox Odyssey.
- Purtroppo è rimasto un po' pixelloso.



BraunLuis

+ Conflitto lo stima!
- Vive in territori aspri, difficili da raggiungere con il camper.



Amanda

+ Versatile, disponibile (!), snodabile (!).
- Non ha mai una parola buona per tutti.



Logan Singer

+ Se la cava sia con la penna che con la matita.
- La sua barba è un essere senziente.

Diventate follower di...

@PSM_Italia

su Twitter per restare sempre aggiornati sulle cose intelligenti e soprattutto intellOgenti che condividiamo con i lettori. Spammate il verbo di PSM come se non ci fosse un domani!

Parliamone su...

#PSM

Con un ritardo che definire colpevole è poco, anche PSM si è aperta una pagina Facebook degna di questo nome. Trattasi di PSM - Playstation Magazine, che è facilissima da trovare e divertente da usare. Se vi va, commentate tutto quello che succede nel mondo dei videogiochi con l'hashtag qui sopra e venite a dire la vostra sulla rivista. Accettiamo consigli, critiche, complimenti e insulti. Questi ultimi, però, valgono solo se fatti ad Alegalli. Amicizzateci!

facebook



Prova la tua rivista anche in digitale



SOMMARIO

I CONTENUTI DI QUESTO NUMERO, ELENCATI UNO PER UNO, PER SAPERE DOVE TROVARE CIÒ CHE VI INTERESSA.

IL PROSSIMO NUMERO ESCE IL 26 GENNAIO

PER OGNI GIOCO UN NUMERO DI PAGINA

032 ASSASSIN'S CREED SYNDICATE
042 CALL OF DUTY: BLACK OPS III
050 DRAGON QUEST HEROES
018 DREAMS
028 FALLOUT 4
017 FAR CRY PRIMAL
078 FIFA 16
074 GUITAR HERO LIVE
016 HORIZON: ZERO DOWN
058 I AM BREAD
068 KNOCK-KNOCK
070 METAL GEAR ONLINE
040 NEED FOR SPEED
036 NBA 2K16
048 NOBUNAGA'S AMBITION: SPHERE OF INFLUENCE
079 PES 2016
060 SAMURAI WARRIORS 4-II
064 SKYLANDERS SUPERCHARGERS
056 SOMA
020 STAR WARS BATTLEFRONT
044 TALES OF ZESTIRIA
054 THE TALOS PRINCIPLE
066 THE WITCHER III: HEART OF STONE
022 TOM CLANCY'S RAINBOW SIX: SIEGE
080 TRANSFORMERS DEVASTATION
023 UNCHARTED 4: A THIEFS END
34 UNCHARTED: THE NATHAN DRAKE COLLECTION
014 WILD
038 WRC 5
062 XBLAZE LOST: MEMORIES

■ SPECIALE ■ RECENSIONE

ABBONATI ALLA VERSIONE DIGITALE
SOLO PER PC E MAC
A SOLI 14,90 €
DURATA ABBONAMENTO 1 ANNO
www.myabb.it/digital

SPECIALE



WILD

Famiglie che si devono arrangiare! **Pagina 014**

MENU PRINCIPALE

004 ***PSMONITOR***
PIÙ O MENO LE ULTIME DAL MONDO PLAYSTATION.

006 ***VENTO D'ORIENTE***
E COSE CHE SECONDO MAGNVS BISOGNA SAPERE!

014 ***SPECIALI***
APPROFONDIMENTI SUI GIOCHI CHE DOVREBBERO ARRIVARE.

026 ***RECENSIONI***
I GIOCHI DI QUESTO MESE, TESTATI E GIUDICATI IN MODO DEL TUTTO INDIPENDENTE (E CASUALE).

082 ***CHECKPOINT***
I MIGLIORI TITOLI DI PS4, PS3, PSP E PERSINO DI PS VITA!

096 ***DEEP INSIDE***
ROBA DA NON CREDERE: SU PSM CI SONO COSE INTELLIGENTI!

100 ***PSM CULTURA***
SU PSM DI PARLA DI LIBRI... ROBA DA MATTI. NON I LIBRI, EH.

102 ***L'ERBA DEL VICINO***
CI SONO COSE BELLE ANCHE FUORI DALLA PLAYSTATION.

104 ***PSM LIMITED***
FACCIAMO IRRUZIONE NELLA WUNDERKAMMER DI MAGNVS!

106 ***PSMAIL***
C'ERA UNA VOLTA LA POSTA DI PSM... E C'È ANCORA!

108 ***PSM CINEMA***
QUANDO IL BUON CINEMA TRATTA DI VIDEOGIOCHI.

112 ***PSM NEXT***
ANTICIPAZIONE INVEROSIMILE DEL PROSSIMO NUMERO.



DREAMS SPECIALE!



STAR WARS BATTLEFRONT SPECIALE!

FALLOUT 4 RECENSIONE!



ASSASSIN'S CREED SYNDICATE RECENSIONE!



CALL OF DUTY BLACK OPS III RECENSIONE!

Quando la *PASSIONE* si chiama *PLAYSTATION!*



CORRI SUBITO IN EDICOLA!

Prenotala su www.spreastore.it/metalgear

PSMONITOR

LE NOTIZIE PIU' FRESCHE, GLI ANNUNCI PIU' SCOTTANTI, I GIOCHI PROVATI IN ANTEPRIMA E TANTO ALTRO ANCORA!

QUESTO MESE NEL MONITOR



pag. 006



pag. 007



pag. 009



pag. 010

I PIÙ ATTESI:

RISE OF THE TOMB RAIDER
BATTLEBORN
MIRROR'S EDGE CATALYST

e alcuni altri, a pagina 012.



GRAN TURISMO SPORT

Il re dei giochi di guida sta per salire nuovamente sul trono!

Noi di PSM ci arriviamo tardi alle notizie perché siamo di carta, ma quando ci arriviamo almeno siamo i campioni dell'entusiasmo. Anche se certo che a entusiasmarsi per un annuncio come quello del nuovo Gran Turismo non è che ci voglia molto. La notizia brutta è che non sarà nei negozi prima del prossimo anno, quella buona è che è praticamente già il prossimo anno e che in primavera potrebbe iniziare a girare una versione beta. È logico che i ragazzi di Polyphony si dicono entusiasti di poter lavorare sul nuovo (per loro, mica per noi) hardware, che permetterà loro di pompare sulla grafica e sul modello fisico delle macchine. Ora, non vorremmo fare i guastafeste, ma più che sulla grafica e sul resto, il gioco dovrebbe darsi una svegliata sul fronte dell'Intelligenza Artificiale dei piloti avversari. Sempre con il massimo entusiasmo, sia chiaro.

ROBINSON: THE JOURNEY

Lost con i dinosauri e la realtà virtuale

In Robinson: The Journey, il gioco per la realtà virtuale di Sony attualmente in fase di sviluppo negli studi di Crytek, impersoneremo un giovanotto che è precipitato con la sua astronave su un pianeta misterioso. Saremo quindi dei pionieri impegnati a esplorare una terra selvaggia e a tratti inospitale, popolata da quelli che nel video mostrato dagli sviluppatori danno tutta l'idea di essere dei dinosauri scappati da Jurassic Park... lo scopo che si sono prefissi i ragazzi di Crytek è creare un mondo di gioco ad alto tasso di coinvolgimento e realismo utilizzando la loro tecnologia CRYENGINE. Il fatto di essere creatori di un'idea di gioco e del motore su cui girerà dovrebbe dare dei vantaggi. Lo speriamo tanto, perché la PlayStation VR ha bisogno di giochi interessanti.









DETROIT

Il cinema e i videogiochi secondo David Cage

Magari qualcuno di voi si ricorda di quel tech demo mostrato circa tre anni fa nel quale un androide scopriva di poter provare emozioni umane e diventava un essere senziente. Magari no. In ogni caso l'argomento sta per tornare in auge con il nuovo gioco a cura di David Cage. Il droide in questione si chiamava Kara e ora i suoi simili stanno per lasciare la catena di montaggio ed essere immessi sul mercato. David Cage ha detto che però tenuto a precisare che la sua nuova opera interattiva non sarà incentrata sull'Intelligenza Artificiale, bensì sul senso profondo di cosa significhi essere umani. Insomma, dopo Fahrenheit, Heavy Rain e Beyond: Due Anime, adesso è la volta di Detroit. Si tratta indubbiamente di una notizia gustosa, che però va a toccare soprattutto i cultori dei giochi d'essai.



PAROLA DI PSM

La voce dei pazzi!

Un podcast è una trasmissione audio (o video) resa disponibile in rete utilizzando e riproducibile in qualsiasi momento, anche su un lettore portatile. In pratica, potete ascoltarvela sul PC, oppure trasferire la trasmissione sul vostro lettore mp3 o sullo smartphone e ascoltarvela in metropolitana, sul pullman o sul trono di casa, insomma ovunque. Da tempo, ormai, il fenomeno si è diffuso anche in Italia ma è la prima volta che una rivista cartacea a tema videoludico viene affiancata da un podcast mensile. Se finora ci avete letto sulle pagine della rivista più indipendente che c'è, ora potrete anche godere dell'ascolto delle nostre soavi voci.



Per farlo dal **PC** seguite il link **http://feeds.feedburner.com/PsmItaliaPodcast** per riprodurre i vari episodi o abbonarvi gratuitamente al podcast tramite uno dei tanti client ed essere quindi sempre aggiornati sulle nuove puntate. Se avete un dispositivo **Android** ci sono app come **Podcast Addict** che permettono di fare la stessa cosa, mentre se siete utenti **iQualcosa** è sufficiente cercare di **PSM Italia Podcast** su **iTunes** e voilà il gioco è fatto!

VENTO D'ORIENTE

Per gli amanti del software giapponese, mai come in questo caso novembre rappresenta in sostanza il prolungamento di un ottobre ricchissimo di uscite. Lo scorso 16 ottobre, infatti, ci ha visti assistere a una curiosa disfida JRPGistica, con tre contendenti pronti a debuttare in contemporanea per assicurarsi il sostegno dei giocatori PS4. Parliamo ovviamente di Tales of Zestiria (peraltro disponibile anche su PS3 e su Steam, piattaforma dove ha registrato vendite considerevoli), Dragon Quest Heroes e Disgaea 5 di Nippon Ichi Software, piombati nelle vite degli appassionati del genere con effetti dirompenti proprio mentre una moltitudine di altri prodotti nipponici si affacciava sugli scaffali occidentali. Come se non bastasse, a coronare il tutto è finalmente giunto il lancio di Legend of Heroes: Trails in the Sky SC, sequel della storica serie Falcom iniziata con Trails in the Sky FC che chi scrive attendeva con ansia da ormai quasi un lustro, senza contare altri prodotti curiosi come le visual novel proposte su Vita da Aksys.

PSM MAGNVS

LEGEND OF HEROES: TRAILS IN THE SKY SC

PSP VITA

Dopo quasi un lustro, il viaggio di Estelle riprende!

A distanza di un decennio dall'uscita giapponese e di quasi un lustro dall'arrivo in occidente del primo episodio della serie, Legend of Heroes Trails in the Sky SC (Second Chapter) ci ha commosso tutti debuttando finalmente in lingua inglese, smentendo così i timori di chi lo dava ormai per spacciato. Continuazione della vicenda della prode Estelle iniziata in Trails in the Sky FC, SC ha avuto infatti una delle localizzazioni più problematiche della storia dei JRPG, anche grazie a una mole di dialoghi semplicemente immane, a svariati problemi tecnici e all'uscita della versione PSP su due UMD, forzando Falcom a elaborare una versione digitale inizialmente assente. Sbarcato infine su PC e PSP (il che include anche Vita grazie alla retrocompatibilità, ovviamente), il gioco promette di essere fra i migliori JRPG a turni usciti negli ultimi anni, con un intreccio capace di sfruttare l'ottima preparazione dell'episodio precedente nel dar vita alla tesa situazione del regno di Liberl e ai molti intrighi che segnano i rapporti fra le principali potenze del continente di Zemuria. Se voi lettori potete attendervi sui prossimi numeri una corposa recensione e, forse, un approfondimento sulla saga di Legend of Heroes creata da Nihon Falcom, è bene ricordare come Second Chapter rappresenti solo una parte di una saga molto più ampia, che continuerà nei prossimi mesi in Europa con il promettente Trails of Cold Steel su PS3 e PSVita, il sesto episodio della serie che sposta l'ambientazione da Liberl al confinante Impero di Erebonia, la patria di alcuni dei personaggi visti nel corso dei primi due capitoli.









ATELIER SOPHIE

Alchimia multipiattaforma

PS3 PS4 VITA

Forse a causa dello sviluppo di Nights of Azure (l'ex Yoru no Nai Kuni di cui vi parlavamo qualche tempo fa), forse a causa delle vendite ridotte degli ultimi episodi, Gust ha fatto passare un po' più del normale per annunciare il nuovo episodio della sua saga di JRPG alchemico-gestionali, Atelier. Atelier Sophie, questo il nome del nuovo capitolo, segue l'avventura dell'omonima alchimista nella cittadina di Kirchen Bell, dove Sophie si troverà a esplorare le zone circostanti raccogliendo ingredienti alchemici e combattendo mostri insieme alla classica consorteria di alleati più o meno bislacchi, fra cui spiccano un corpulento mago e Plachta, ragazza-libro che potrà cambiare forma e abilità a seconda della customizzazione. L'alchimia pare mantenere la stessa profondità degli scorsi episodi, mentre la direzione artistica stavolta è toccata a due nuovi disegnatori in luogo di Hidari, character design che aveva arricchito notevolmente il fascino degli ultimi tre Atelier. Sophie sarà anche il primo Atelier con un'uscita multipiattaforma contemporanea su PS4, PS3 e PSVita, ponendo termine alle versioni portatili Plus, mentre non è ancora chiaro se l'ambientazione sia completamente nuova o si ricolleghi in qualche modo col mondo della trilogia di Dusk, come farebbero pensare alcuni indizi e il cameo di Logyx, uno dei due protagonisti di Atelier Escha & Logy. Come nota a margine, se al momento Atelier Sophie non è stato annunciato per l'Europa, proprio Escha & Logy si prepara a tornare in occidente nel prossimo futuro grazie alla localizzazione dell'edizione Plus per PSVita, con tanto di limited prodotta in collaborazione con NIS America e disponibile sul negozio online di quest'ultimo editore.





TALES OF BERSERIA

PS3 PS4

Tales si dà alla pirateria

Ora che Tales of Zestiria è finalmente nelle console di tutti i fan europei, è finalmente il momento di dedicare un po' di spazio al nuovo episodio della saga di action-JRPG di Namco, Tales of Berseria, annunciato ormai da tempo ma ancora abbastanza povero di informazioni dettagliate. Il sedicesimo Tales, previsto come uscita cross-gen PS3 e PS4 a causa delle stesse considerazioni commerciali che spinsero Namco a realizzare i port di Zestiria, si incentra sulle peripezie di una misteriosa piratessa, Velvet, incupita da un tragico (e finora ignoto) evento avvenuto tre anni prima dell'inizio del gioco. In controtendenza rispetto al resto della serie (con la possibile eccezione di Legendia), l'ambientazione di Berseria stavolta sposa l'ambito marittimo, con una serie di arcipelaghi controllati dal potente regno di Midgard. Molto curiosa anche la forte somiglianza fra l'emblema presente sulla bandiera di una città di Berseria e sul mantello di un personaggio dell'adattamento anime di Zestiria, coincidenza che ha fatto supporre ad alcuni che Berseria e Zestiria possano ambientarsi nello stesso mondo. L'ipotesi per il momento è indimostrabile, ma vale la pena ricordare come Zestiria mostrasse solo il continente di Glenwood, inserendo persino una scena aggiuntiva vicina all'epilogo in cui venivano citate terre lontane, senza contare come entrambi i giochi siano pensati per celebrare il ventesimo anniversario della serie e come in passato vi siano stati due Tales ambientati nello stesso mondo pur senza avere un titolo in comune, Phantasia e Symphonia.





KISAMA!

Nier, due volti per un solo destino

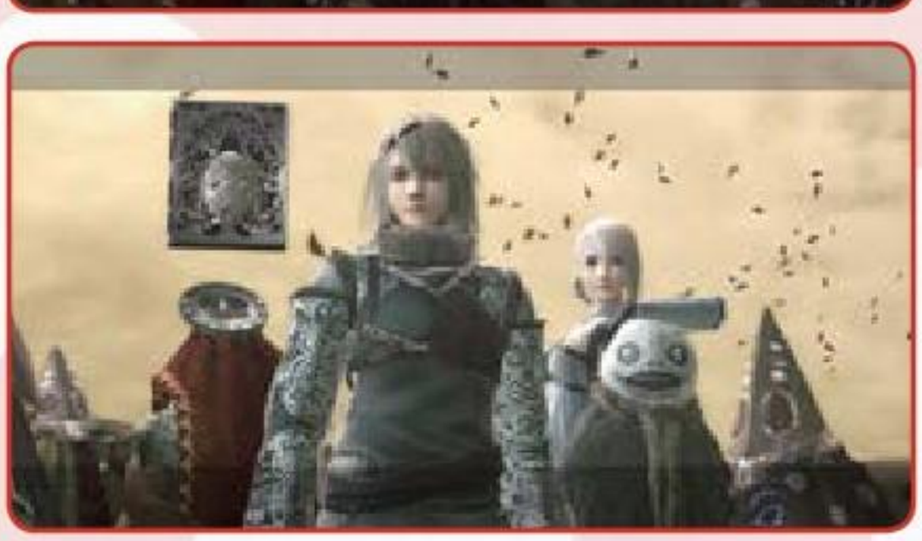
Che il mercato giapponese presenti forti specificità rispetto a quelli occidentali è abbastanza evidente, così com'è normale vedere adattamenti di varia natura qualora un titolo nipponico venga localizzato per i mercati nostrani. Di rado, invece, capita che il protagonista di un gioco venga ridefinito per offrirne versioni diverse a seconda della nazione e delle piattaforme, sorte toccata a Nier, protagonista dell'omonimo gioco di Yoko Taro. La versione giapponese per PS3, Replicant, vede infatti un giovane Nier dai tratti vagamente bishounen destreggiarsi in un mondo post-apocalittico nel tentativo di salvare la sorella Yonah da una misteriosa malattia e, stando al visionario Yoko Taro, questa era la versione originale del protagonista dell'oscura vicenda che riceverà nel prossimo futuro un sequel targato Platinum Games. La situazione cambia drasticamente, però, qualora si consideri la versione giapponese per X360, Nier Gestalt, e tutte le versioni occidentali: in queste edizioni, infatti, Nier si trasforma in un attempato e nerboruto guerriero intento sempre ad aiutare Yonah, sì, ma nel ruolo di padre. Questa versione, apparentemente, venne concepita in seguito a un dibattito tenutosi negli uffici di Square Enix a Los Angeles, in cui il team di sviluppo ebbe modo di interagire con membri dello staff occidentale. Se il resto dell'intreccio si mantiene sostanzialmente invariato (alcune elaborazioni esistono invece nel materiale esterno al gioco), i due Nier danno ugualmente un tono diverso alla vicenda, ed è facile pensare che, al di là delle controversie sugli adattamenti, parte del successo che il gioco ha ottenuto in occidente sia dovuto anche all'aver proposto un protagonista non solo più vicino ai canoni di certi giocatori nostrani, ma anche più atipico (a partire dalla fascia d'età) rispetto alla media degli eroi JRPGistici.

PSM MAGNVS









STARRING IN:

Nier Replicant (PS3 JP)

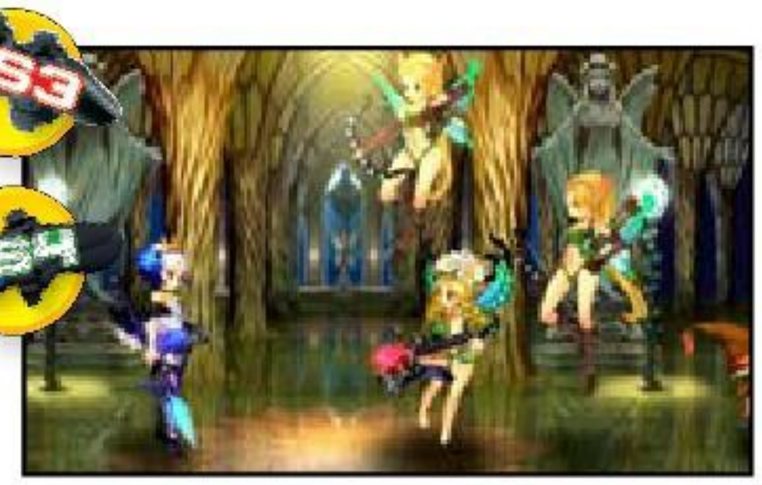
Nier Gestalt\Nier (PS3 PAL, X360 PAL)

ODIN SPHERE LEIFTHRASIR

Vanillawaremaster

Nonostante la storia di Vanillaware inizi nell'ormai lontana epoca del Sega Saturn con il poco noto Princess Crown, è indubbiamente con Odin Sphere su PS2, col suo adorabile comparto grafico bidimensionale e il suo intreccio diviso in vari scenari, che questo sviluppatore si è fatto conoscere al grande pubblico. Dopo il successo di Dragon's Crown, la vecchia fatica di Kamitani e soci si appresta a tornare in una versione rivista su PS3, PS4 e PSVita, Odin Sphere Leifthrasir, offrendo non solo i classici upgrade tipici dei remaster, ma anche modifiche a IA e controlli (ripensati per avvicinarsi a quanto visto in Muramasa e Dragon's Crown), nuovi mostri e via discorrendo, per quanto i nostalgici (o gli utenti interessati a un confronto fra le due edizioni) possano comunque fruire la versione originale. Visto il successo delle ultime fatiche Vanillaware, l'annuncio occidentale di Leifthrasir non si è fatto attendere, anche grazie all'attivismo di un'Atlus che ha ormai preso Vanillaware sotto la sua ala protettiva ed ha già in cantiere un'altra collaborazione, quel 13 Sentinels: Aegis Rim di cui avremo auspicabilmente modo di riparlarvi nei prossimi mesi.







GRAND KINGDOM

La vita del mercenario 2D

Se Odin Sphere avrà entro gennaio il suo remaster migliorato, altrettanto non si può dire di Grand Knights History, JRPG Vanillaware per PSP basato su scontri fra eserciti in rete mai uscito dai confini giapponesi. Non tutto è perduto, però: parte del team di GKH, infatti, ha dato vita a un nuovo studio, Mono-Chro, volto a sviluppare una sorta di sequel spirituale, Grand Kingdoms che, con l'aiuto di Spike Chunsoft come editore, ha debuttato in Giappone su PS4 e PSVita alla fine di novembre. Il giocatore si troverà così a controllare in combattimenti tattici a turni proposti in 2D una brigata di mercenari in una terra tormentata dalla guerra, dove la caduta dell'antico Impero di Oldein ha lasciato spazio alla continua tenzone fra quattro Stati assetati di dominio, tenzone dove, manco a dirlo, finiremo apparentemente per avere un ruolo determinante. Nonostante al momento non vi siano notizie in merito a un'eventuale localizzazione occidentale, viste le piattaforme e l'editore di Grand Kingdom, è facile pensare che l'opera prima di MonoChro possa presto spuntare nella lineup di NIS America, Aksys, Atlus USA o XSEED.





KINGDOM HEARTS HD 2.8 FINAL CHAPTER PROLOGUE

Bel titolo, non c'è che dire

Visto il lento avvicinamento di Kingdom Hearts 3, in molti pensavano che Square Enix avesse già in cantiere una versione PS4 delle due collezioni in HD uscite su PS3, in modo da introdurre i proprietari della nuova console Sony alle avventure di Sora e compagni. A sorpresa, invece, il nuovo Kingdom Hearts per PS4 (il titolo, che non ripeteremo nel testo, è senza dubbio memorabile) è sì un remaster, ma di quel Kingdom Hearts 3D uscito alcuni anni or sono su Nintendo 3DS ed escluso dalle precedenti compilation. Al netto di quest'episodio finora assente sulle piattaforme Sony, KH HD 2.8 Final Chapter Prologue (perdonateci, non abbiamo resistito che poche righe) include anche nuovi filmati nel capitolo X Back Cover e un sequel di Birth by Sleep incentrato sulla vicenda di Aqua, KH 0.2 Birth by Sleep: a Frammentary Passage, entrambi pensati come un'ulteriore preparazione agli eventi del terzo episodio tuttora in lavorazione. KH HD 2.8 FCP non ha ancora una data d'uscita precisa, anche se noi europei dovremmo vederlo spuntare nei negozi nel corso del 2016.





NORN9: VAR COMMONS

Un viaggio otome

Nello scorso numero vi avevamo parlato di Code Realize, visual novel otome (per ragazze, nonostante la fruizione sia aperta a chiunque) ambientata in un'epoca vittoriana tinta di mistero e soprannaturale, ma è già ora di dedicarci a una nuova novel dello stesso filone, Norn9 di Idea Factory, localizzata da quell'Aksys che da tempo si distingue per l'attivismo in questa particolare nicchia di mercato. Norn9 segue l'insolita avventura dello studente Sorata Suzuhara, che si trova di colpo trasportato nel futuro e costretto a viaggiare su una nave misteriosa insieme a una dozzina di giovani dotati di poteri ESP, con una meta nebulosa e un'infinità di incognite relative all'ambientazione e ai rapporti fra i compagni di viaggio. Oltre a cercare di comprendere la reale natura degli eventi, giocatrici e giocatori avranno a che fare anche con scelte di natura sentimentale, che in questo caso coinvolgeranno più di un'eroina, secondo una logica abbastanza peculiare in ambito visual novel. Se il viaggio si concluderà felicemente, potete attendervi una rappresentanza otome fra le recensioni nipponiche dei prossimi numeri.



SAMURAI WARRIORS 4 EMPIRES

Hack&Rule

Non abbiamo fatto in tempo a completare Samurai Warriors 4-II che già si affaccia all'orizzonte Samurai Warriors 4 Empires, spin-off della saga hack&slash di Omega Force ambientata nelle guerre giapponesi del periodo Sengoku. Come da tradizione degli Empires, anche questa nuova iterazione aggiungerà alle battaglie campali dei Warriors una componente gestionale legata alla conquista e all'amministrazione delle province del Giappone del sedicesimo secolo, in questo caso potenziate dalla stretta collaborazione col team della saga di strategici storici Nobunaga's Ambition. Cattive notizie per chi si attenda nuovi personaggi, invece: se il numero di eventi legati all'approfondimento di fazioni e generali pare essere aumentato rispetto al passato e permane la presenza dell'editor che consente di creare il proprio condottiero, nessun nuovo generale si aggiungerà all'ampia schiera a cui in 4-II si era aggiunto Naomasa Ii. Se il gioco è già disponibile da qualche tempo sul suolo nipponico, Tecmo Koei non farà attendere troppo gli amanti nostrani della serie, dato che l'uscita europea di Samurai Warriors 4 Empires è già fissata per l'11 marzo.



RIANIMAZIONE

Madlax

Lo studio di animazione BeeTrain iniziò la sua carriera con numerosi adattamenti di serie JRPGistiche, da Arc the Lad a Wild Arms passando per Medabots e, in una fase successiva, per la partecipazione al vasto progetto multimediale .hack// di Bandai. E' però la cosiddetta trilogia "girls with guns" a segnare l'identità specifica di questo team, proponendo un trittico composto da Noir, Madlax ed El Cazador de la Bruja dove assassine, mercenarie ed avventuriere ottengono un ruolo di primo piano e si cimentano in fulminei duelli nell'ambito di vicende dai toni tendenzialmente cupi (temi simili, per altro, sarebbero emersi nella lineup BeeTrain anche nell'adattamento della novel Phantom of Inferno di Urobuchi Gen). La seconda opera, Madlax, presenta alcuni tratti decisamente peculiari: la vicenda segue in parallelo l'omonima assassina in un tormentato Stato nel mezzo di una guerra civile e quella della giovane Margaret,aristocratica studentessa in un fittizio Paese europeo. Se inizialmente le due protagoniste sembrano non aver nulla in comune, pian piano l'intreccio finisce per collegare le loro sorti svelando gradualmente colpi di scena imprevedibili e dando a Madlax contorni a metà fra il soprannaturale e l'allegorico che, pur risultando certamente divisivi, danno alla visione un sapore unico. A connotare ulteriormente la peculiare atmosfera dell'opera contribuisce senza dubbio l'eccezionale colonna sonora di Yuuki Kajiura, senza contare un gruppo di personaggi secondari dotati di un certo fascino anche qualora la loro permanenza su schermo sia ridotta.

PSM MAGNVS







I PIÙ ATTESI

Alcune nuove entrate in prospettiva 2016 si alternano a capisaldi dei nostri desideri, dandoci conferma - ammesso che di una conferma ci fosse bisogno - che siamo entrati nel pieno dell'era PlayStation 4. L'aria che tira è di quelle che dovrebbero portare l'ammiraglia di casa Sony sotto molti alberi di Natale, per la gioia dei giapponesi e degli sfollati che affollano la nostra redazione, perché magari vendiamo più copie della rivista.



DEAD ISLAND 2

Console: PS4 - **Editore:** Deep Silver - **Sviluppatore:** Yager - **Pubblicazione:** primavera 2015

Non ne abbiamo mai abbastanza degli zombi. Delle persone normali ormai ne avrebbero fin sopra i capelli, ma noi no, ne vogliamo sempre di più. E gli zombi di Yager, oltre a essere di più, sono anche belli forte!



JUST CAUSE 3

Console: PS4 - **Editore:** Square Enix - **Svilupp.:** Avalanche Studios - **Pubb.:** 1 dicembre 2015

Il rischio che corre il terzo episodio di questo gioco fracassone sviluppato da Avalanche è di venire sottovalutato e snobbato. Sarebbe il male, perché Just Cause è una serie action open word divertente che basta.



TRACKMANIA TURBO

Console: PS3, PS4 - **Editore:** Ubisoft - **Sviluppatore:** Ubisoft - **Pubblicazione:** 2016

Non è che se un gioco piace a 21 milioni di persone allora deve per forza di cose essere un bel gioco. Ma non è neanche detto il contrario e infatti TT è una figata in termini di divertimento, una roba che ti dimentichi i problemi.



RISE OF THE TOMB RAIDER

Console: PS4 - **Editore:** Square Enix - **Sviluppatore:** Crystal Dynamics - **Pubb:** 2016

Mannaggia alle esclusive, seppure tempornaee. Su Xbox One è già possibile giocarlo e lo abbiamo fatto. La cosa ha fatto sublimare il nostro desiderio di avere Lara anche qui su PS4 il prima possibile.



MIRROR'S EDGE CATALYST

Console: PS4 - Editore: EA - Sviluppatore: Dice - Pubblicazione: 26 giugno 2016

Ci viene il dubbio che stiamo aspettando questo strano secondo esempio di parkour in soggettiva più per abitudine che per altro. Ma la curiosità è tanta e spazza via tutti i tentennamenti con una capriola.



NO MAN'S SKY

Console: PS4 - Editore: N.D. - Sviluppatore: Hello Games - Pubblicazine: giugno 2016

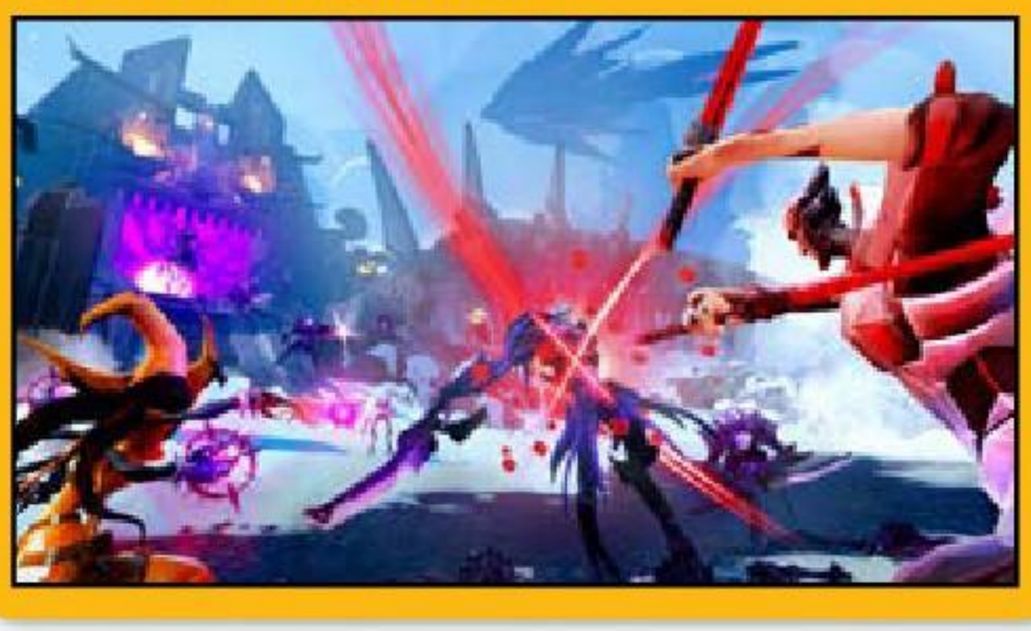
Si andrà in giro a esplorare la galassia con le astronavi (nello spazio) e a piedi (sui pianeti) e tutto il cosmo sarà generato in maniera procedurale. Il 2015 è l'anno delle ambizioni, speriamo di arrivare al panettone.



BATTLEBORN

Console: PS4 - Editore: 2K Games - Svilupp.: Gearbox - Pubblicazione: 2016

Sparatutto in soggettiva con una determinante componente cooperativa e una grafica che stuzzica la pupilla. Potrebbe diventare uno dei giochi vincenti del prossimo anno!



FAR CRY PRIMAL

Console: PS4 - Editore: Ubisoft - Svilupp.: Ubisoft Montreal - Pubb.: febbraio 2016

Una delle serie preferite dai vecchi della redazione di PSM. Curioso il passaggio epocale dai giorni nostri all'era glaciale. Non ci aspettiamo stravolgimenti a livello di gameplay, meglio così.



THE TOMORROW CHILDREN

Console: PS4 - Editore: Sony - Sviluppatore: Q-Games - Pubblicazione: N.D.

Lo attendiamo con estrema curiosità, più che altro per vedere quando grosso sarà il tonfo. L'idea simulativa è di una complessità imbarazzante: vivere e servire al bene della città difendendola al contempo dai mostri. Arduo!



LET IT DIE

Console: PS4 - Editore: GungHo - Svilupp.: Grasshopper Manufacture - Pubb.: N.D.

Da Suda51 ci si può attendere di tutto, anche che un suo gioco che prima si chiamava Lily Bergamo (!) poi diventi Let it Die. Hack and slash come se non ci fosse un domani e gente in mutande. Molto bene.



SPECIALE

WILD

Viaggio alla scoperta della natura selvaggia

IN BREVE

Titolo: WILD
Formato: PS4
Produttore: SONY
Sviluppatore: WILD SHEEP STUDIO
Data di pubblicazione: 2016
Genere: AZIONE

WiLD è il nuovo gioco sviluppato da Michel Ancel, una delle menti più creative dell'industria videoludica, nonché uno dei personaggi che negli ultimi anni ha fatto parlare meno di sé. La filosofia alla base della sua nuova opera parte dal concetto che l'umanità e la natura sono un'unica cosa: il mondo è controllato dalle divinità di quest'ultima e quindi ogni elemento che ne fa parte esiste per un motivo. A livello di meccanica di gioco WiLD è un action game di sopravvivenza, nel quale il giocatore ha l'arduo compito di restare in vita e di assoggettare il potere, spesso distruttivo, dell'ambiente che lo circonda. Per riuscirci, lui (o lei, visto che ai giocatori verrà data la possibilità di scegliere il sesso del protagonista) dovrà fare affidamento sui suoi poteri di sciamano, che diventeranno via via più efficaci nel corso dell'avventura.

L'INCARNAZIONE

Non è ancora del tutto chiaro quali saranno nello specifico le missioni che saremo tenuti a portare a termine, ma sappiamo per certo che per completarle dovremo sfruttare le caratteristiche delle tante creature che popolano il mondo di WiLD e che la struttura stessa del gioco ci spingerà a trovare soluzioni differenti. Il meccanismo alla base della nostra interazione con il regno animale passa attraverso il concetto di incarnazione. In alcuni casi ci farà molto comodo poter vedere lo scenario dall'alto attraverso gli occhi di un falco, mentre in altre occasioni potrà essere necessario incarnarsi in un lupo e guidare il branco alla scoperta di territori inesplorati e presumibilmente ostili. Parlando di territori, gli sviluppatori hanno tenuto a precisare che in WiLD ci troveremo a vivere in un mondo immenso e caratterizzato da diversi tipi di ambiente. Si tratterà di un luogo di fantasia, comunque ispirato alle lande dell'Europa Settentrionale. Ci aspettiamo quindi una natura rigogliosa, dove il verde della vegetazione sarà ovviamente il colore dominante, ma nel quale non mancheranno escursioni in aree paludose, in zone ricoperte di neve e sulle alture – con la speranza quindi che la mappa di WiLD proponga una cospicua escursione verticale.

PSM SKULZ



Una volta c'erano le mappe, ma ancora prima per studiare lo scenario ci si incarnava in un'aquila.





MORSO DI SERPENTE

La sola missione di WiLD che per ora abbiamo avuto modo di affrontare ci ha visti impegnati a salvare una ragazza del nostro clan, recuperando l'antidoto per il veleno di un serpente. Per riuscirci dobbiamo ricorre all'aiuto della divinità dei serpenti, che va evocata con l'apposito rituale a base di sacrificio di – indovinate un po' – serpente. Per catturare la biscia che striscia ci incarniamo in un falco e voliamo alti nel cielo per individuare e catturare la preda nascosta tra alcuni cespugli. Con il sacrificio in nostro possesso, approfittiamo quindi di un orso sulla cui groppa ci avviciniamo all'area dell'altare sacrificale, che è però controllata da una tribù di cannibali. Li disperdiamo conducendo l'attacco di uno stormo di corvi e infliggiamo loro il colpo di grazia con un paio di zampate di orso. A questo punto no ci rimane che evocare la nostra divinità e procedere nella nostra missione di salvataggio.

"In alcuni casi ci farà molto comodo poter vedere lo scenario dall'alto attraverso gli occhi di un falco"



PERCHÉ WILD?

Questo è un gioco insolito in senso lato e ancora più strano se si pensa che arriva dalla fervida mente di Michel Ancel, creatore di videogiochi iconici quali Rayman e Beyond Good & Evil, titoli caratterizzati da atmosfere molto meno cupe di quelle apprezzate in WiLD. Michel ha dichiarato che un gioco di questo tipo era nei suoi piani sin di tempi del primo Rayman – parliamo di secoli fa – perché il rapporto tra uomo e natura lo affascina da sempre. Michel si è detto molto interessato ad approfondire l'interazione tra la nostra specie e l'ambiente che ci circonda, in particolare per quanto concerne la nostra influenza sull'evoluzione di quest'ultimo.





Il bello di giocare immersi fra le mille sfumature di un caldo autunno...



Gli ambienti dinamici di Zero Dawn si prestano tanto all'esplorazione quanto ad azioni mozzafiato.

IL FASCINO DELLA GUERRIERA

A dar man forte ad Aloy in questa sua avventura ci saranno diverse armi grazie alle quali andare a caccia dei giganteschi nemici, che andranno studiati e poi progressivamente spogliati delle loro armature. Questo grazie a frecce elettriche, in grado di paralizzare per qualche secondo i loro movimenti o ad arpioni con i quali inchiodarli al terreno, oltre che ovviamente dardi esplosivi in grado di danneggiare mortalmente il loro cuore meccanico. Le abilità di Aloy cresceranno in maniera piuttosto classica, attraverso un albero tecnologico e durante l'avventura imparerà a muoversi di soppiatto e a rallentare il tempo per prendere meglio la mira.



IN BREVE

Titolo: HORIZON: ZERO DAWN
Formato: PS4
Produttore: SONY
Sviluppatore: GUERRILLA GAMES
Data di pubblicazione: 2016
Genere: ACTION RPG

Horizon: Zero Dawn è la nuova scommessa lanciata dagli olandesi di Guerilla, quelli di Killzone per intenderci. Un'esclusiva per PS4 che potrebbe rivelarsi una delle più importanti ed esaltanti del futuro prossimo. E di futuro si parla anche nel gioco, un futuro che vede l'essere umano riemergere alla luce del sole dopo mille anni di assenza e ritrovarsi di fronte un mondo completamente trasformato. Nella nuova era l'umanità è regredita a tribù di cacciatori, esseri ridotti allo stato primitivo sia nelle abitudini che nelle necessità, mentre colossali creature meccaniche e super dotate tecnologicamente hanno preso il sopravvento. Gli altissimi grattacieli di un tempo hanno ceduto il posto ad affascinanti rampicanti svelando paesaggi mozzafiato di verdi foreste, imponenti catene montuose e suggestive rovine di civiltà scomparse. Ma come è potuto succedere tutto ciò? A scoprire cosa si cela dietro al passato di questa terra dimenticata ci prova Aloy, un'abile cacciatrice che grazie a caratteristiche come astuzia, agilità e velocità tenterà di sopravvivere e difendere la sua tribù dalla forza bruta delle macchine. Ovviamente, la strada che dovrà percorrere sarà tutta in salita e piena di ostacoli, ma potrà sempre contare su un buon equipaggiamento costituito da quattro armi, tra cui un arco e un rampino. Non solo, la protagonista potrà anche raccogliere materiali dai nemici abbattuti per realizzare altre armi, armature e attrezzature, da sfruttare per abbattere i colossi meccanici che dominano il mondo. Ogni arma avrà tre tipi di munizioni, che varieranno da quelle standard ad altre più potenti ed esplosive, ma decisamente più rare. Durante l'ultima presentazione gli sviluppatori hanno snocciolato alcuni dettagli sulla storia e di come questa si svilupperà non solo intorno alla protagonista, ma anche coinvolgendo tutto l'ambiente circostante. L'obiettivo è quello di raccontare una storia che anziché trattare un solo aspetto, si sviluppa in maniera equilibrata e coinvolgente su più fronti. La trama principale ruota attorno ad Aloy, uno dei motivi per cui si tratta di un titolo esclusivamente single player, ma anche attorno alle macchine e alle tribù, con quest, attività open world e collezionabili. Difficile non restare affascinati da queste immagini e idee, e se il sistema di combattimento, esplorazione e progressione del personaggio non deluderanno allora si potrà cantare vittoria.

PSM AMANDA





IN BREVE
Titolo: FAR CRY PRIMAL
Formato: PS4
Produttore: UBISOFT
Sviluppatore: UBISOFT MONTREAL
Data di pubblicazione: FEBBRAIO 2016
Genere: FPS PREISTORICO

BRUTALITÀ, VIOLENZA E ISTINTO DI CONSERVAZIONE

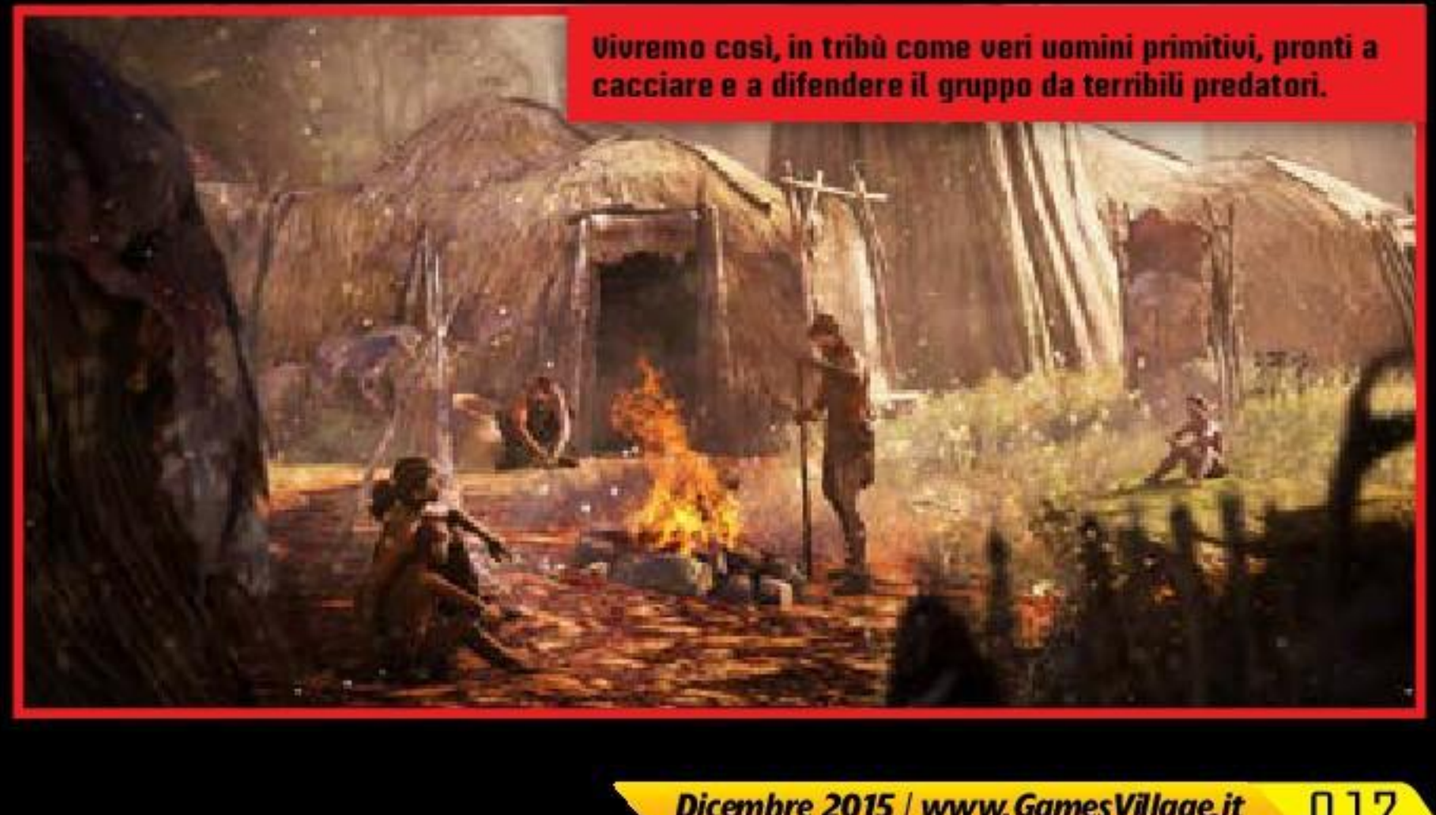
Dopo aver portato caos e distruzione nelle foreste tropicali e sulle cime dell'Himalaya, per Ubisoft è arrivato il momento di passare alla storia, anzi alla preistoria. È di questo infatti che tratta il nuovo e tanto atteso episodio della serie Far Cry. Primal ci poterà a ritroso nel tempo fino alla lontanissima Età della Pietra, quando l'ultima era glaciale ha lasciato spazio a una terra maestosa piena di vita e risorse, ma anche di temibili insidie sempre pronte a segnare l'estinzione delle specie incapaci di adattarsi a un ambiente selvaggio e brutale. Nella terra di Oros, circondata da strepitose vallate coperte da foreste di sequoie, vestiremo i panni di Takkar, unico sopravvissuto del suo primitivo gruppo di caccia, che avrà l'arduo compito di riunire e espandere la sua tribù, alleandosi con altri importanti leader e spazzando via i clan nemici che oseranno opporsi al suo dominio. Per fare ciò dovrà fronteggiare mastodontiche e ferocissime bestie tra cui mammut, orsi delle caverne, rinoceronti lanosi e tigri dai denti a sciabola. Diventare un vero cacciatore e imparare a costruire un letale arsenale sono le due regole fondamentali in un'epoca dove la sopravvivenza è una sfida quotidiana. Naturalmente, trovandoci nel 10.000 a.C. non avremo a disposizione nessun tipo di arma per così dire convenzionale, ma soltanto lance, clave, asce e armi a corto raggio come gli archi, frutto di una minuziosa raccolta di oggetti e materiali presenti nell'ambiente circostante. Anche il fuoco sarà una conquista preziosissima, più per tenere lontani i predatori durante la notte che per una questione di sostentamento personale. Insomma, queste prime battute di gioco ci sono sembrate interessanti, dalla caccia alla lotta per la sopravvivenza, dall'esplorazione di una terra vastissima dove non si hanno punti di riferimento alla totale mancanza di mezzi tecnologici. Tutti aspetti che affascinano parecchio, un po' per il fatto di essere insoliti per questo genere e un po' perché andranno a modificare pesantemente quelle che fino ad ora sono sempre state le dinamiche FPS tipiche della serie, basata sulle armi da fuoco e su comodi spostamenti a bordo di veicoli.

PSM AMANDA

TECNICHE DI SOPRAVVIVENZA

Far Cry Primal è un enorme open world dove gli umani sono le prede e la natura selvaggia e le gigantesche bestie la fanno da padroni. Essendo ambientato in tempi preistorici, sono state abolite le armi da fuoco e i veicoli, per lasciare spazio a strumenti in linea coi tempi. Parliamo di armi adatte a sfide corpo a corpo e costruite interamente con materiali riciclati e reperiti nel mondo di gioco. Con il progredire dell'avventura sarà possibile crearne armi più letali indicate per colpire nemici e grandi predatori da maggiore distanza. Il gioco vanterà inoltre la presenza di un ciclo giorno/notte che inciderà sul gameplay. Di notte, per esempio, alcuni nemici diventeranno più aggressivi e pericolosi.





Vivremo così, in tribù come veri uomini primitivi, pronti a cacciare e a difendere il gruppo da terribili predatori.

SPECIALE

dreams™

**Un'esperienza di gioco unica nel suo genere,
dove non esistono legami con la realtà
e l'immaginazione non ha confini**

IN BREVE

Titolo: DREAMS
Formato: PS4
Produttore: SONY
Sviluppatore: MEDIA MOLECULE
Data di pubblicazione: 2016
Genere: AZIONE E AVVENTURA

Riuscire a capire fino in fondo Dreams non è semplicissimo, un po' perché è qualcosa di così insolito dal resto della roba che siamo abituati a vedere, un po' perché i ragazzi di Media Molecule hanno deciso di concedersi con il contagocce e non svelarsi troppo precipitosamente. Dopo aver avuto la possibilità di approfondire un po' di più questa misteriosa produzione possiamo però affermare con certezza che si tratta di un editor di sogni. Un contesto davvero molto particolare e complesso il cui scopo è immaginare, creare e naturalmente divertirsi.

SOGNI SU MISURA

Il cuore pulsante di Dreams è ovviamente l'editor, il centro di controllo di tutto. Qui possiamo decidere che impostazione dare alle nostre visioni oniriche sfruttando le enormi possibilità di personalizzazione che ci vengono messe a disposizione. Lo strumento che ci permetterà di dar libero sfogo alla fantasia e di varcare i confini della realtà è il Move (ma ci hanno assicurato che anche il DualShock andrà bene), grazie al quale inizieremo a modellare il nostro personaggio. Si potrà partire da semplici forme geometriche per passare poi a strumenti di scultura più complicati che permetteranno di deformare il materiale di partenza rendendolo sensibile al tempo reale e alle sollecitazioni. Dopo questa prima bozza iniziale si procede con la divertentissima applicazione delle texture e dei dettagli. Inutile dire che anche in questo campo tutto è possibile. Ma è tempo di passare all'azione, anzi, no, all'animazione del nostro personaggio. Premendo il tasto Record sarà possibile muoverlo nello scenario, registrando semplicemente una sequenza di mosse che verranno poi riprodotte in loop. A queste potranno anche esserne concatenate tante altre in modo da proporre movimenti più complessi. Naturalmente, visto che l'editor è stato studiato per essere usato da tutti in maniera più semplice possibile, sono presenti anche un tot di movenze predefinite, sia per gli oggetti che per i personaggi. E una volta creato il personaggio che si fa? Il nostro omino sarà in pratica il nostro avatar nel mondo virtuale che lo ospita e nel quale potrà muoversi liberamente, interagire, afferrare e spostare oggetti, ma non solo. In presenza di un personaggio definito come "giocabile" dall'autore del sogno in questione, il nostro omino potrà letteralmente entrarci e prenderne il controllo. Non ci è invece ancora dato sapere niente circa la possibilità di creare veri e propri spunti di gioco all'interno dei sogni. Da quel poco che abbiamo potuto intuire si potranno creare puzzle ambientali ed enigmi basati fisica, ma si tratta di un aspetto particolarmente difficile che gli sviluppatori preferiscono trattare in seguito, nelle prossime presentazioni del gioco. L'impressione per ora è più che buona, paragonabile a poco altro del resto.

PSM AMANDA



A me non è mai capitato di sognarmi come un topo. Dei topi sì, quelli invece li ho sognati...



LA FABBRICA DEI SOGNI

Il sogno che Dreams ci permette di realizzare non è solo per noi. Possiamo infatti condividerlo con il resto della già vastissima community che potrà semplicemente esplorarlo, viverlo, giocarlo ma anche modificarne gli elementi per poi proporre a sua volta qualcosa di nuovo. Ovviamente lo stesso potremo fare anche noi con quello degli altri. Stando a quello che abbiamo visto, sembrerebbe anche facile e intuitivo, ma finché non avremo modo di effettuare una prova diretta possiamo solamente limitarci a impressioni tutt'altro che concrete.

"Il cuore pulsante di Dreams è l'editor. Qui possiamo decidere che impostazione dare alle nostre visioni oniriche"



Queste visioni oniriche a noi sembrano parecchio intellettuali, forse pure troppo.

IL CENTRO DI CONTROLLO

Il pezzo forte di Dreams è il suo editor che grazie all'incredibile quantità di strumenti a disposizione permette di creare personaggi, oggetti, ambienti, animazioni e persino musiche. Pensato per andare incontro anche alle esigenze dei meno pratici, il gioco consente di realizzare le proprie creazioni partendo da zero e sfruttando strumenti più complicati, ma anche di affidarsi a una nutritissima libreria di oggetti predefiniti che consentirà in pochi e semplici passaggi di ottenere risultati apprezzabili.



STAR WARS

BATTLEFRONT

EA

“Trovo insopportabile la tua mancanza di fede!”
(Darth Vader)



IN BREVE

Titolo: STAR WARS BATTLEFRONT
Formato: PS4
Produttore: ELECTRONIC ARTS
Sviluppatore: EA DICE
Data di pubblicazione: DISPONIBILE
Genere: FPS TATTICO

Sembra l'anno dei remake, dei reboot e delle vecchie glorie che tornano dalla tomba per reclamare il loro posto nell'olimpo dei videogiochi. EA non resta a guardare e tramite DICE (Battlefield, Mirror's Edge) decide di mettersi alla prova, ridando lustro alla saga di Battlefront, fortunata serie videoludica ambientata nel mondo di Star Wars e punto di riferimento per la simulazione delle battaglie campali viste nelle numerose pellicole. La resurrezione di un così storico nome riuscirà appieno? Soddisferà la totalità dei fan? Le nostre prove preliminari ci hanno riempiti di numerosi, quanto oscuri dubbi in merito, ve lo dico sinceramente. In redazione abbiamo passato molte ore su Drop Zone e Walker Assault, le due modalità presenti nell'Open Beta di qualche tempo fa, uscendone con l'amaro in bocca. Drop Zone, una semplicistica versione del "cattura e mantieni i punti di controllo", è piatta, noiosa e con un gameplay che predilige l'ignoranza sparacchina alla minima scelta tattica d'approccio, tant'è che pare un frullato dei peggiori elementi di Call of Duty, condensati in mappe ristrette e dal design insipido. Walker Assault, invece, è uno dei fulcri dell'esperienza di Battlefront e, paradossalmente, mette in evidenza ulteriori problemi dell'esperienza di gioco. I Ribelli da una parte, intenti a distruggere i due Walker, e gli Imperiali dall'altra, che devono difendere gli stessi robottoni dall'assalto delle forze dissidenti, il tutto ambientato nella suggestiva cornice del pianeta ghiacciato di Hoth. Fin qui tutto bene, almeno fino a quando ci si rende conto del numero di giocatori presenti in partita, 40 in totale, perfetto per rendere galvanizzante e credibile il match, ma completamente castrante per poter attuare un gioco di squadra serio e ponderato, tra l'altro fortemente richiesto dalla mappa (il box "Fedeltà storica" chiarirà ogni vostro dubbio). La gestione sempliciotta dei velivoli – in contrapposizione al predecessore Battlefront II – e la presenza di power up sparsi per la mappa sono altri due elementi che, come unghie su una lavagna, stridono con la ricercatezza che un tempo caratterizzava questa saga. Battlefront di EA, ora come ora, sembra un reboot semplicistico, plasmato sull'utenza di oggi che ignora la genesi del nome impresso sulla copertina del prodotto DICE. Minimale è il termine perfetto per riassumere l'esperienza vissuta tra spade laser e blaster, così minimale da ridurre all'osso le componenti che hanno fatto grande il Battlefront di LucasArts. In attesa della recensione, che sarà sul prossimo numero, non mi resta che esprimere il mio profondo rammarico per un titolo che, almeno in fase di anteprima, risulta poco divertente e profondo, nonostante una realizzazione tecnica d'eccezione.

PSM TOMMY



Se non giocate con la visuale dall'abitacolo siete degli sporchi Imperiali!



LA FORZA SCORRE POTENTE IN LUI

Non si vive di soli Ribelli e Imperiali, quindi perché farsi mancare la manovalanza degli eroi che hanno reso grande Star Wars? Oltre a modalità a loro dedicate, sarà possibile utilizzare (per un limitato periodo di tempo durante la partita) alcuni dei nomi più famosi, come Luke, Darth Vader, Han Solo e pure il letale Boba Fett. Peccato solamente che ciascuno dei protagonisti venga relegato nuovamente al discutibilissimo sistema di power up casuale e che il loro numero, rispetto a Battlefront II, sia spaventosamente calato.

FEDELTÀ STORICA

Ok, nel film gli Imperiali vincono su Hoth, ma spesso e volentieri questo accade anche in Walker Assault. Questa discrepanza, inizialmente additata come un bilanciamento errato della modalità a sfavore dei Ribelli, va da ricercarsi invece nella scarsa leggibilità della mappa (cosa fare, come farlo) e nell'impossibilità cronica di organizzare gioco di squadra contro i Walker, che per venir abbattuti necessitano di una grande quantità di fuoco concentrato. Il risultato? Vincere con gli Imperiali si rivelava essere una passeggiata, in tutti i sensi.



IL MONDO È BELLO PERCHÉ È VARIO

Per fortuna non dovrete passare il resto dei vostri giorni su Drop Zone, ma si potrà spaziare tra un buon numero di modalità, come Fighter Squadron o la curiosa Hero Hunt. La prima è dedicata completamente ai velivoli simbolo della serie e vi vedrà impegnati in intense battaglie aeree, mentre la seconda sembra fare il verso a Evolve, proponendo una serratissima caccia all'eroe (o al malvagio) dove sette Imperiali/Ribelli dovranno collaborare per fare le scarpe al "povero" malcapitato.





Porte, finestre, pavimenti. Nulla può fermare la Rainbow Six!



La distruttibilità degli ambienti in tutto il suo splendore.

COUNTER DUTY

Ho ribadito più volte la necessità di non giocare online da soli alla nuova fatica Ubisoft, poiché si rischierebbe di trovarsi nell'utopico gioco che dà il titolo a questo box: uno sparatutto rumoroso come Call of Duty e tattico come Counter Strike. Un ossimoro, certamente. Siege, se non supportato dal gioco di squadra, ha la brutta tendenza a diventare un FPS generico, dove il team sembra perdere il proprio istinto di autoconservazione a favore del mero conteggio delle uccisioni, assolutamente superfluo in R6. Un vero peccato per chi vuole godersi il tatticismo di squadra anche in solitaria.



IN BREVE

Titolo: TOM CLANCY'S RAINBOW SIX: SIEGE
Formato: PS4
Produttore: UBISOFT
Sviluppatore: UBISOFT MONTREAL
Data di pubblicazione: DISPONIBILE
Genere: FPS TATTICO

Molti fan accaniti della serie ideata dalla geniale penna di Tom Clancy hanno vissuto gli ultimi mesi in trepidante attesa. Un po' perché riportare in auge un franchise storico come Rainbow Six non è cosa facile, un po' per i comprensibili dubbi che quest'operazione può portarsi appresso, vista e considerata la situazione del videoludo attuale, più semplificato e accessibile alla fetta di mercato che ora traina l'industria. E, lo sapete meglio di me, Rainbow Six è tutt'altro che pane per i denti di tutti. Ho avuto modo di spulciare nel profondo la Beta pubblica dell'ormai prossimo Siege, districandomi tra qualche match online e una manciata di partite nella modalità coop Terrorist Hunt, nella quale si affrontano esclusivamente avversari gestiti dalla convincente IA. Ebbene, ve lo dico subito senza tirarla per le lunghe, Siege non vanterà nessuna modalità single player, fiore all'occhiello dei predecessori. Una bella mazzata dritta dritta nello stomaco dei fedelissimi, ne sono consapevole, ma la modalità online asimmetrica, che vede contrapposti dieci giocatori divisi in due squadre (difesa e attacco, e viceversa man mano che procedono i round) è in grado di divertire non poco, specialmente nel caso in cui ci si approcci alle partite con uno stuolo di fidati amici. Per dare una rinfrescata al franchise, Ubisoft ha deciso di caratterizzare gli agenti utilizzabili nei match, dotando ognuno di gadget esclusivi e capacità tattiche specifiche. Farsi strada attraverso le pareti con un martello da sommossa o affidarsi a un comodo scan per individuare eventuali trappole sono solo due degli approcci che potrete utilizzare e sfruttare per disinnescare la bomba avversaria. Bomba che i difensori trincereranno con filo spinato, esplosivi al plastico, muri elettrificati e chi ne ha più ne metta. Quando leggerete queste righe Siege sarà praticamente sugli scaffali – quindi il margine di miglioramento di ciò che abbiamo provato finora è risibile – ma gli appassionati della fantapolitica tipica di Clancy non devono disperare, perché il nuovo Rainbow Six è sì un capitolo atipico della serie, ma curato nei minimi dettagli ed estremamente coinvolgente in termini di atmosfera e gameplay.

PSM TOMMY



UNCHARTED 4
Fine di un Ladro

IN BREVE
Titolo: UNCHARTED 4: FINE DI UN LADRO
Formato: PS4
Produttore: SONY
Sviluppatore: NAUGHTY DOG
Data di pubblicazione: 18 MARZO 2016
Genere: AZIONE E AVVENTURA

LA NUOVA AVVENTURA DEL DIRK PITT VIDEOLUDICO!

Nathan Drake, si sa, è il nostro Indiana Jones, l'araldo dell'avventura cinematografica di casa PlayStation. Dopo tre capitoli in grado di ridefinire il genere d'azione, Naughty Dog ritorna prepotentemente con la quarta installazione di Uncharted, presentata con il misterioso titolo "Fine di un ladro". Il piatto forte della produzione che diede i natali a Crash Bandicoot è certamente la spettacolarità del gameplay, tavolozza virtuale nella quale effetti speciali, scene al cardiopalma e segreti da scoprire dipingono uno splendido quadro digitale. La storia del nostro esploratore preferito riprende tre anni dopo la conclusione degli eventi di Uncharted 3, "chiusura" della trilogia nata e snocciolata su PS3: Nathan, ormai ritiratosi dalle scene, è costretto a ributtarsi nella mischia quando il fratello Sam, anch'egli abile avventuriero, gli propone a bruciapelo un nuovo e intrigante mistero, la ricerca di un grande tesoro piratesco perso nei fumi delle leggende. Incipit semplice, ma non dubito in grado di nascondere colpi di scena e misticismi come i precedenti, capaci di fondere l'archeologia con elementi fantascientifici – e inquietanti, come i mostruosi abitanti di Eldorado del primo capitolo. Uncharted 4, siamo fiduciosi, speriamo rivoluzioni in maniera consistente alcune pecche storiche della serie, quali una fastidiosa linearità di fondo e la cesura profonda tra fasi di shooting e sezioni a enigmi; queste ultime ci auspichiamo saranno più consistenti e, perché no, difficili, in grado di dare quindi una seria sfida al giocatore. Naughty Dog, dal canto suo, ha già promesso una struttura dei livelli meno dritta per dritta, con strade alternative capaci di stuzzicare la curiosità dei giocatori e una fluidità migliore per quanto riguarda il moveset di Nate, ora più versatile e preciso, soprattutto nelle meccaniche stealth, decisamente abbozzate nei precedenti capitoli. La data d'uscita, fissata per il 18 marzo 2016, è ancora lontana e i dettagli vengono intelligentemente centellinati, perciò non vi resta che aspettare insieme a noi eventuali sviluppi interessanti per questo scoppiettante quarto capitolo della saga di Uncharted.

PSM TOMMY

MISANTROPIA PORTAMI VIA

Era stato l'elemento del terzo capitolo più criticato dalla vostra redazza preferita e in Uncharted 4 ritornerà, forte delle meccaniche di gioco nuove e fresche che saranno introdotte nella storia principale: sto parlando del multiplayer online, croce e delizia di chi vuole allungare la propria esperienza di gioco. La formula presumibilmente rimarrà la stessa, un TPS scassone e poco coordinato, ma ci auguriamo venga reso più coerente all'intera struttura di gioco, quanto basta almeno per non finire come quell'inutile appendice accollata al maestoso Uncharted 3.





Effetti speciali come questo faranno mostrare i muscoli a PS4.

RECENSIONI

I GIOCHI PIU' INTERESSANTI GIUDICATI DALLA CIURMA DI PSM. ESPRIMETE I VOSTRI VOTI SCRIVENDO A recensioni@psmitalia.it



TUTTI I GIOCHI RECENSITI

028 FALLOUT 4
032 ASSASSIN'S CREED SYNDICATE
034 UNCHARTED: THE NATHAN DRAKE COLLECTION
036 NBA 2K16
038 WRC 5
040 NEED FOR SPEED
042 CALL OF DUTY: BLACK OPS III
044 TALES OF ZESTIRIA
048 NOBUNAGA'S AMBITION: SPHERE OF INFLUENCE
050 DRAGON QUEST HEROES
054 THE TALOS PRINCIPLE
056 SOMA
058 I AM BREAD
060 SAMURAI WARRIORS 4-II
062 XBLAZE LOST: MEMORIES
064 SKYLANDERS SUPERCHARGERS
066 THE WITCHER III: HEART OF STONE
068 KNOCK-KNOCK
070 METAL GEAR ONLINE
074 GUITAR HERO LIVE
078 FIFA 16
079 PES 2016
080 TRANSFORMERS DEVASTATION



Fallout 2 è il gioco che tiene sveglio Skulz anche quando dorme.



E invece Assassin's Creed Syndicate fa studiare storia a Skulz anche quando non ne ha voglia.



E che dire di NBA 2K16, che fa tirare Skulz anche quando bisognerebbe passare la palla?



Skulz si riposa un attimo mentre pensa a come vincere in Call of Duty: Black Ops III.



Per mettere il bollino d'oro a Tales of Zestiria Magnvs ha dovuto fare carte false.



Guardare Magnvs alle prese con Dragon Quest Heroes è uno spettacolo da intenditori.



Chi se non Logan Singer poteva dire la sua su Guitar Hero Live? Chiii?!

COMPLETO E CHIARO COME LO STILE DI PSM

Certo, il mondo PlayStation è incredibile, ma questo non significa che tutti i giochi siano meritevoli di essere comprati. Le nostre recensioni vi aiutano a scegliere solo il meglio o quello che vi piace.



A Fatti positivi e situazioni negative del titolo recensito.
B I voti parziali dati agli aspetti più importanti del gioco.
Grafica: un giudizio alla realizzazione tecnica ed estetica del gioco, dalla potenza del motore grafico al suo sfruttamento artistico.
Sonoro: la qualità della colonna sonora e delle tecnologie audio utilizzate, in termini di musica, doppiaggio ed effetti sonori.
Giocabilità: una valutazione sul gameplay in generale, dalle meccaniche di gioco al sistema di controllo.
Longevità: la durata nel tempo, anche in relazione al tipo di gioco, e la capacità di tenere incollati allo schermo e di farsi rigiocare.
Impatto: difficile rendere con un valore numerico il fattore "wow!" di un gioco, ma noi ci proviamo!
C Gli elementi di PSM, illustrati qui a destra.
D Un breve ma definitivo commento.
E Il voto: da 1 a 10, proprio come a scuola. Mezzi compresi!

↓I VOTI DI PSM

10 — **TOTALE** — *Il massimo del divertimento.*
9.0 — **GRANDIOSO** — *Imperdibile, ma non il massimo.*
8.0 — **OTTIMO** — *Soldi ben spesi.*
7.0 — **BUONO** — *Valido, ma con alcune riserve.*
6.0 — **OK** — *Diverte fino a un certo punto.*
5.0 — **COSI' COSI'** — *Dovete proprio amare il genere.*
4.0 — **BRUTTO** — *Troppi difetti, pochi pregi.*
3.0 — **MARCIO** — *Per niente divertente.*
2.0 — **TERRIBILE** — *Un vero e proprio insulto.*
1.0 — **PERCHE'?** — *Già, perché?*

ELEMENTI di GIOCO

Tutti gli ingredienti presenti nel gioco, riassunti da comodi e simpatici simbolini. Questo perché non ci piace racchiudere i titoli in pochi e riduttivi generi predefiniti, ormai inadeguati al panorama videoludico attuale.

- ***JOYSTICK.*** Sistema di controllo immediato e azione a tutto spiano.
- ***CHIAVE.*** Tanta esplorazione di scenari e un sacco d'avventura da vivere.
- ***BANDIERA A SCACCHI.*** Corse o altri tipi di gare, in cui si deve arrivare prima degli altri.
- ***DADO DA SEI.*** Protagonisti che accumulano esperienza per rafforzarsi.
- ***MONDO A RETE.*** Modalità online supportate, se non addirittura fondamentali.
- ***NOTA MUSICALE.*** La musica è alla base della struttura di gioco.
- ***FACCINE.*** Modalità multiplayer convincenti per 4 o più giocatori.
- ***PUGNO.*** Mazzate sui denti, senza saper né leggere né scrivere.
- ***OMINO CHE SALTA.*** La presenza di piattaforme rende necessari dei salti precisi.
- ***PEZZO DI PUZZLE.*** La risoluzione degli enigmi è componente importante.
- ***INGRANAGGI.*** Complessità nel sistema di controllo e nelle situazioni di gioco.
- ***PISTOLA.*** Sparatorie, mitragliate e scambi di proiettili. Di tutti i tipi.
- ***CERCHI OLIMPICI.*** Lo sport è l'essenza che anima gli eventi offerti.
- ***CAVALLO DEGLI SCACCHI.*** Elementi strategici e gestionali giocano un ruolo importante.
- ***VOLANTE.*** Guida di un veicolo, non necessariamente in modo agonistico.
- ***PELLICOLA.*** Componente cinematografica importante, sceneggiatura e regia in primis.
- ***OMINO CHE CAZZEGGIA.*** Libertà free-roaming per "giocazzeggiare" quanto e quando si vuole.
- ***PLAYSTATION MOVE.*** Si gioca con il Move, quindi è bene spostare i mobili del salotto...

↑ LA SCELTA
Il migliore del mese, tra i giochi recensiti.

↑ IMPERDIBILE
Un titolo da acquistare e collezionare.

↑ IMPORT USA
La versione trattata è quella americana.

↑ IMPORT JAP
La versione trattata è quella giapponese.

Produttore: BETHESDA | Sviluppatore: BETHESDA | Multiplayer: NO | Formato: PS4







Gli insediamenti

In Fallout 4 è possibile costruire delle basi utilizzando i materiali raccolti nel mondo di gioco. Tali basi vanno sviluppate nei pressi delle officine e fungono da luogo di residenza per gli NPC (personaggi non giocabili). Grazie al menu Workshop è possibile rendere migliore la vita degli abitanti producendo gli oggetti a loro necessari. Si tratta di una novità che imprime una notevole svolta gestionale al gioco, senza però snaturarne la natura action.



Ci sono videogiochi belli, ci sono videogiochi brutti e ci sono giochi che vanno oltre qualunque classificazione e che sono semplicemente videogiochi. Nell'accezione migliore del termine. Il quarto capitolo della prestigiosa serie di action GdR, o action RPG che dir si voglia, sviluppata da Bethesda Game Studios fa parte di quest'ultima categoria. Fallout 4 ha una lunga storia – intesa come serie – alle spalle, una storia nata nel lontano 1997 e una di quelle che a ogni nuova uscita generano un'aspettativa che a volte finisce per trascendere gli aspetti positivi e negativi dell'opera stessa. Questo non significa che un gioco, nello specifico il qui presente Fallout 4 ,sia esente da critiche positive e non, ma più banalmente che molto spesso l'opinione di chi ci andrà a giocare è già ben delineata e instradata. La discussione quindi si articola sulle sfumature, sui dettagli e sulla capacità di dare loro il giusto peso. Uso apposta il termine "peso" perché voglio mettere subito in evidenza l'aspetto di Fallout 4 che più mi ha colpito nei primi istanti (leggi, settimane) della mia nuova vita virtuale fatta di stenti e disseminata di problemi sulla Terra che sarà – o meglio, sulla Terra che potrebbe essere quella del 2200 quasi 2300 dopo l'immancabile olocausto nucleare. Bene, il peso di Fallout 4 non c'è.

IL CETO MEDIO

Paragonato al capitolo precedente (pubblicato nel 2008), questo quarto episodio dell'opera di Bethesda è di una leggerezza sorprendente. Mi ha messo a mio agio, mi ha persino intrattenuto in maniera quasi superficiale durante il prologo. Ed è un bel dire, visto che nel giro di un'oretta o giù di là ho perso tutto: la casa, la famiglia, la mia comoda vita quotidiana di americano medio. Mi sono riscoperto capace di reagire a eventi di una drammaticità devastante – ecatombe, surgelamento, omicidio, rapimento, eccetera – come se 300 anni prima fossi nato apposta per farlo. La mia vita è stata stravolta, nuclearizzata, ma sono stato in grado di forgiare il mio nuovo destino con naturalezza, perché il gioco – di questo stiamo parlando, quindi andiamoci piano con i toni catastrofici – è stato capace di condurmi per mano senza mai risultare facilone (nelle meccaniche) né pretestuoso (nella trama). Ora, sia chiaro che a me come Skulz sarebbe andata benissimo anche una vita più disgraziata, di quelle in cui nessuno ti spiega nulla e ti devi arrangiare da solo a fare e capire, ma siccome per deformazione professionale lavoro sempre per vedere le faccende ludiche da diversi punti di vista, sono davvero grato a Bethesda di aver pensato almeno un pochino a chi, magari per la giovane età o magari perché prima degli action RPG non gli importava una mazza, si trova per la prima volta alle prese con un Fallout. Provando a riassumere questo primo aspetto con un pensiero semplice, direi che Fallout 4 è un gioco dalla parte dei giocatori.

IL RUOLO DELL'AZIONE

In qualità di esponente di spicco di quel modo di videogiocare che combina l'azione con le dinamiche proprie dei giochi di ruolo, Fallout 4 è un titolo autoesplicativo. Comunica le informazioni che servono per giocare bene, ovvero divertendosi, nel momento opportuno, in maniera equilibrata e graduale. Alterna ma soprattutto ingloba gli uni negli altri i momenti in cui bisogna usare le maniere forti e quelli in cui è necessario ricorrere alla materia grigia. L'esempio





Il sistema VATS

Se a un livello di difficoltà regolato verso il basso i combattimenti di Fallout 4 possono essere gestiti alla stregua di quanto avviene in un semplice sparatutto in soggettiva, la musica cambia radicalmente quando si sale verso l'alto. In questo caso il ricorso al Vault-Tec Assisted Targeting System di rende necessario sin dalle prime ore di gioco. Per chi non lo sapesse, il VATS è quel sistema che rallenta (in maniera netta) l'azione di gioco ed evidenzia i bersagli possibili sui corpi dei nemici, permettendo quindi di mirare con precisione e di stabilire cosa colpire.





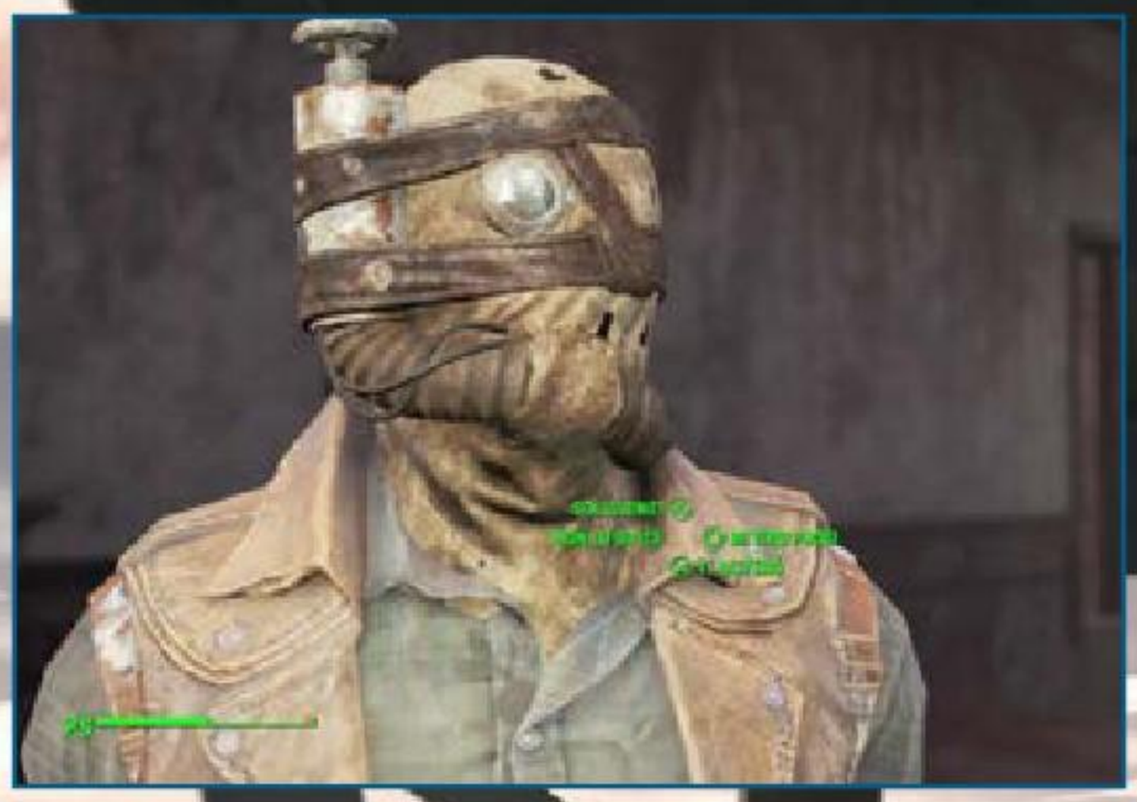


più lampante della commistione degli elementi è il combattimento: nelle fasi iniziali dell'avventura e in misura molto minore in quelle centrali e conclusive, si può portare a casa la pelle giocando alla maniera di un comune sparatutto – in prima o in terza persona, dipende da quale inquadratura preferite – e sparare all'impazzata con armi rudimentali senza badare troppo alla precisione. Sia chiaro che questo non è un modo intelligente di risolvere i problemi, ma a me diverte quindi lo attuo e vado avanti così finché funziona. Ho passato la prima manciata di ore schivando impunemente buona parte degli aspetti ruolistici di Fallout 4 coinvolti nel combattimento. Potenziamenti, perk e quant'altro non li ho minimamente presi in considerazione, anche se il gioco ha cercato a più riprese di trasformarmi in una persone più saggia, e ho fatto ricorso al Vault-Tec Assisted Targeting System, VATS per gli amici, più per abitudine che altro. Chiaramente il mio atteggiamento è cambiato in maniera radicale man mano che mi sono addentrato nella trama e ho lasciato i dintorni del Vault 111 e quindi del mio sobborgo una volta ridente per addentrarmi nella Zona Contaminata, nelle sue lande desolate, radioattive, popolate da mostri e nemici micidiali. Lì fuori la musica è cambiata e il VATS è diventato la regola, così come la mia scintillante armatura atomica. Una regola, per chi non lo sapesse e immagino che qualcuno "lì fuori" non lo sappia, basata sul rallentamento del tempo e sulla possibilità di colpire determinati punti del corpo del bersaglio. La commistione tra azione ignorante e combattimento ragionato è servita.

LA SVELTINA

Ho giocato, anzi sto giocando, Fallout 4 sulla mia fedele PS4, perché io sono uno di PSM e noi di PSM giochiamo sulle robe Sony, quindi non sono in grado di dire come il gioco giri sulla macchina e sul sistema operativo Microsoft. Inoltre non sono un feticista della grafica: secondo me nella stragrande maggioranza dei casi – quindi in un dominio che si estende dai giochi di Barbie di mia figlia sul tablet al GTA V installato sul PC più cazzuto – i videogiochi di oggi sono tutti belli da vedere. La grafica non mi interessa perché non mi regala emozioni e se anche lo fa sono fugaci, sono delle sveltine. Per me il divertimento nasce dalla natura intima del gioco che ho davanti, dalla sua capacità di sorprendermi e di mettermi alla prova dall'inizio alla fine. Ma la grafica c'è ed è giusto parlarne, dicendo per esempio che quella di Fallout 4 non è un granché. In un re-







La personalizzazione del proprio avatar non conosce confini ma richiede molto tempo.



L'armatura atomica aumenta in maniera sensibile l'efficacia nelle fasi di combattimento.



Livello di difficoltà scalabile

Fallout 4 è un'avventura adatta alla totalità dei videogiocatori o quanto meno di tutti quelli disposti a dedicargli la totalità del tempo libero, perché il gioco dura davvero tanto: per completarlo si va ben oltre le 100 ore di gioco. Sul piano della difficoltà non ci sono elementi critici, perché è possibile regolarne il livello sia prima della partita che nel corso della stessa. Se quindi un determinato nemico risulta essere troppo ostico, possiamo scendere di livello e affrontarlo in maniera più agevole. Il livello di difficoltà regola i danni inferti e subiti, ma anche la quantità di nemici leggendari e il tipo di oggetti che è possibile trovare.

cente comunicato stampa di Bethesda ho letto – capendo solo a metà – che il motore del gioco, il Creation Engine, ha dentro i seguenti nuovi ingredienti (li cito paro, paro): Tiled Deferred Lighting, Anti-Aliasing Temporale, Screen space Reflections, Profondità di Campo Bokeh, Screen Space Ambient Occlusion, Height Fog, Motion Blur, Filmic Tonemapping, Shading di Pelle e Capelli Personalizzato, Smembramento Dinamico Tramite Hardware Tessellation, Luce Volumetrica, Shading Basato sulla Fisica per la Correzione della Luminosità. Adesso che lo sono non sono più felice di prima, sono felice uguale perché la grafica che "non è un granché" di Fallout 4 rimane nella sua visione di insieme che non genera in me emozione alcuna. È funzionale che metà basta all'azione di gioco, questo sì ed è questo che conta, ma estrapolata dal contesto ludico non mi stuzzica. Siete liberi di darmi dell'ingrato e se lo farete, per dimostrarvi che ingrato sì ma insensibile no, vi risponderò con le note, accennando una delle tante melodie che accompagnano l'avventura. Perché quello che conta per davvero quando gioco non è tanto ciò che vedo, quanto ciò che sento con le orecchie ma soprattutto con il cuore.

PSM SKULZ

La pagella di PSM

IN BREVE:

+ Impegnativo in maniera intelligente.
+ Dura fino all'uscita del 5.
+ La musica tocca le corde giuste.
+ Si possono fare tante cose.
+ Dura fino all'uscita del 5.

- La grafica non lascia il segno.

GRAFICA	7.5
SONORO	9.0
GIOCABILITÀ	9.0
LONGEVITÀ	10
IMPATTO	8.5

Fallout 4 è una grande avventura, con tante missioni da affrontare. Ci sono elementi non indispensabili alla causa (per lo più si tratta di crafting) ma comunque utili ai fini del divertimento.

9.0

Produttore: UBISOFT | Sviluppatore: UBISOFT QUEBEC | Multiplayer: NO | Formato: PS4



PSM 100% indipendente IMPERDIBILE

ASSASSIN'S CREED SYNDICATE

Da quando i fratelli Frye sono in città la musica è cambiata!

Ethan Frye, uomo affiliato alla setta degli Assassini, ha avuto due figli, Jacob ed Evie. Li ha avuti in un'epoca come tutte le altre per quanto concerne la visione del mondo proposta da Assassin's Creed, secondo la quale posto (ed epoca) che vai, Templari che trovi. E così i due ragazzi del '68, milleottocentosessantotto, vivono nella Londra vittoriana, conoscono un sacco di personaggi storici e combattono, ognuno a modo suo, la guerra che prima di loro aveva combattuto loro padre. Dico ognuno a modo suo perché per la prima volta nella serie i giocatori hanno a disposizione due protagonisti e per di più due protagonisti con caratteristiche ben distinte in termini di giocabilità. Per uno Jacob tutto muscoli e quindi più propenso a menare le mani, c'è una Evie con il dono della discrezione e quindi con una predisposizione per lo stealth. Questo in origine, perché nel corso del gioco, stante un albero tecnologico articolato su Ecosistema, Infiltrazione e Combattimento, i due ragazzi possono essere modificati in maniera sostanziale e quindi anche resi molto più simili tra loro in termini di abilità. Durante l'azione, fatta eccezione per alcune missioni "bloccate" è sempre possibile switchare da un personaggio all'altro e quindi cambiare approccio anche in corso d'opera. Personalmente io ho preferito usare Evie il più possibile, sviluppandone con i punti esperienza



L'uccisione stealth è uno strumento molto efficace e va usato senza parsimonia.

Saranno famosi

Nella città in cui Jacob ed Evie combattono contro i Templari, ci sono anche altri personaggi, ben più famosi di loro, impegnati in lotte che cambieranno il destino dell'umanità. Nel corso del gioco avremo l'occasione di affrontare missioni proposte da alcuni di loro, tra cui Karl Marx che aiuteremo nella sua lotta per la liberazione delle masse oppresse, Charles Dickens e Alexander Graham Bell. Le loro missioni sono un ottimo antidoto al tram tram della vita quotidiana, ovvero al ripetersi delle missioni a volte un po' ripetitive della trama principale.





Sequestro di persona (cattiva) alla maniera del 1868.



La base degli Assassini è un elegante treno che gira attraverso la città.



Dammi un passaggio!

Le carrozze rappresentano una delle due grandi novità del gioco, l'altra, meno appariscente ma forse ancor più importante è il rampino. Si possono rubare e prendere in prestito in qualunque momento del gioco e si guidano alla stregua delle macchine, con tanto di retromarcia e pulsante turbo, che corrisponde alla scudisciata al cavallo. Dalle carrozze è possibile sparare e nel loro cassone di carico capita persino di combattere corpo a corpo.



le abilità stealth e lasciando a Jacob i rimasugli per migliorare nel combattimento. Diciamo quindi che Syndicate, per quanto concerne la giocabilità, è un bel po' nelle vostre mani e che in ultima analisi, quando cioè avrete potenziato al massimo entrambi i protagonisti, si rivela essere quella bella miscela di azione e avventura a cui siamo abituati da anni.

TUTTI IN CARROZZA

E siamo abituati bene, visto che seppure tra gli inevitabili alti e bassi la serie degli assassini ci ha sempre donato ambientazioni storiche di prima qualità. Ambientazione tra cui a mio parere quella di Syndicate emerge in termini di qualità e credibilità. La Londra vittoriana in cui ci muoviamo è riprodotta in maniera impeccabile e ricca, al punto che non sono solo gli importanti edifici storici a risaltare, ma persino i sobborghi e le viuzze più anonime risultano essere delle mete interessanti. Tanto più che l'esplorazione gode di due innesti perfettamente riusciti. Innanzitutto le carrozze, che fanno assomigliare questo AC a una versione storica di GTA – con le dovute proporzioni ovviamente. Per la prima volta nella serie abbiamo a disposizione dei mezzi di trasporto liberamente utilizzabili, che magari non spiccano per realismo del modello di guida ma che di sicuro alzano il tasso di divertimento. L'altro innesto è anche il più importante in ottica esplorativa. Si tratta del rampino, grazie al quale è possibile spostarsi in un battibaleno dalla strada ai tetti e quindi passare di casa in casa senza mai scendere in basso. Se sul piano della qualità il gioco è a mio modo di vedere privo di difetti sostanziali, lo stesso discorso non vale per la quantità delle opzioni. Mi riferisco in verità a una sola opzione mancante, ovvero quella del multiplayer cooperativo che in Unity avevo apprezzato parecchio. I ragazzi di Ubisoft Quebec hanno preferito concentrare i loro sforzi sulla qualità – indiscutibile – della campagna in singolo e questo è stato il prezzo da pagare. Poteva andarci peggio.

PSM SKULZ

La pagella di PSM

IN BREVE:

+ Ambientazione e trama riuscitissime.
+ Ottimo sistema di movimento.
+ Si può girare in carrozza.
+ Due protagonisti potenziabili.
+ Con il rampino quasi si vola.

- Manca la modalità cooperativa.

GRAFICA	8.5
SONORO	8.5
GIOCABILITÀ	9.0
LONGEVITÀ	9.0
IMPATTO	8.0

Le due novità introdotte, rampino e carrozze, e l'ottima ambientazione e integrazione storica fanno di Syndicate uno degli episodi più interessanti e divertenti della serie.

8.5

Produttore: SONY | Sviluppatore: BLUEPOINT GAMES | Multiplayer: NO | Formato: PS4



PSM 100% indipendente IMPERDIBILE

UNCHARTED: THE NATHAN DRAKE COLLECTION

La vera fortuna di Drake... sarebbe mettere le mani su questa collection!

Uno degli aspetti più eccezionali dei videogiochi è quello di saper tirar fuori nuove idee anche laddove non sembri più esserci spazio per qualcosa di nuovo. La serie Uncharted, per esempio, ne è sicuramente l'emblema. Quanti avrebbero pensato che sarebbe stato possibili andare a creare un nuovo, eroico filone in un campo che sembrava essere già inesorabilmente occupato dalla bella Lara Croft? Eppure i Naughty Dog, orfani di Jak & Daxter, ci hanno visto giusto, se è vero che dal 2007 al 2011 hanno sfornato una serie di capolavori che non solo ha messo alla frusta i cavallini di PS3 come nessuno prima di loro (e come solo The Last of Us seppe fare dopo) ma che ha anche saputo creare una pantheon di personaggi credibili e familiari attorno a un antieroe guascone e simpatico: Nathan Drake. Il successo di questa serie e del suo personaggio è presto detto: lui incarna tutto quello che vorremmo essere, il sistema di controllo è facilissimo, le sequenze spettacolari, la storia interessante, il livello tecnico al top. Per questo il porting remasterd su PS4 dell'intera saga di Uncharted è senz'altro una buona idea. Esattamente come quella di comprarlo se ancora non avete giocato a questi gioiellini.

PIETRE MILIARI IMPERDIBILI

Già, perché in un'epoca un cui c'è una certa attenzione verso giochi indie tutti concept vale anche la pena, ogni tanto, dedicarsi ai blockbuster. Esattamente come, da appassionato di cinema, devi guardarti sia l'ultima fatica di Haneke e quella di Ridley Scott. Qui siamo ovviamente nel secondo universo sensoriale, perché tutti i capitoli della serie Uncharted hanno un livello d'azione mostruoso e una capacità di catturare l'attenzione del giocatore eccezionale. L'obiettivo,

Uncharted: Drake's Fortune

Nel primo episodio conosciamo alcuni dei personaggi che ci terranno compagina per tutta la serie: l'avventuriero Nathan Drake, discendente dell'omonimo navigatore, Victor Sullivan e la rampante giornalista Elena Fisher. Scopo della missione: trovare il tesoro di sir Francis Drake! Ci riusciranno?



Uncharted 2: il Covo dei Ladri

Nathan ha a che fare con il gelo della neve e le inaccessibili altezze dell'Himalaya. È qui che giungerà dopo aver seguito le tracce lasciate dal grandissimo esploratore veneziano Marco Polo. Alcuni passaggi acrobatici sono tra i migliori mai visti in un videogioco d'azione!



Uncharted 3: l'Inganno di Drake

In questo terzo capitolo è il deserto a farla da padrone, anche se l'avventura parte da Londra. Scopo di questa avventura è cercare una città perduta, Iram, partendo da pochi indizi iniziali. Le sequenze nelle tempeste di sabbia sono leggendarie. Peccato che l'esperienza sia un po' breve.





Il primo episodio, uscito nel 2007, era graficamente meno brillante.



Eh sì, il nostro Nathan non è solo un rubatesori ma anche un rubacuori.





Una cosa che non manca di certo è il gusto scenografico.

naturalmente, era quello di trasportare su PS4 tutto questo ben di dio, possibilmente migliorando ulteriormente il comparto grafico. Chi poteva farlo meglio di BluePoint Games, il team texano dietro al remastering di The Last of Us, Ico, Shadow of the Colossus, Metal Gear Solid 2 e 3 dell'imperdibile God of War collection? Nessuno, ovviamente. Ecco perché il risultato finale è una somma di capolavori che non dovete assolutamente perdervi.

NON SOLO GRAFICA

Il bello è che i BluePoint non si sono accontentati di riproporre i giochi tali e quali migliorandone solo la grafica, ma hanno introdotto anche migliorie e cambiamenti al gameplay. Il più significativo è il sistema di puntamento, che è stato omologato per tutti e tre i giochi alla versione utilizzata nel secondo episodio, che a detta di molti era la versione migliore. Oltre a questo, la collection vanta una conversione audio 7.1 e la possibilità di determinare il livello di motion blur, cosa molto utile perché non a tutti piace. Non solo grafica, abbiamo detto, ma anche grafica: i tre giochi sono stati interamente convertiti a 1080p e 60 fps, un livello mostruoso che garantisce una grafica incredibilmente fluida! Bello anche il fatto che il primo episodio, Drake's Fortune, sia stato avvicinato, dal punto di vista grafico, al livello dei primi due, rendendo l'esperienza più omogenea. Insomma, se avete dei dubbi toglieteveli subito: la Drake's Collection è da avere assolutamente!

PSM ALEGALLI

La pagella di PSM

IN BREVE:

+ Tre giochi eccezionali.
+ Una montagna di ore di gioco.
+ Tutto Uncharted in un boccone.
+ Grafica da urlo.
+ Porting molto ben fatto.

- Evitatelo se odiate i videogiochi.

GRAFICA	10
SONORO	9.5
GIOCABILITÀ	9.5
LONGEVITÀ	9.5
IMPATTO	9.5

Questo è vincere facile: tre giochi eccezionali in un colpo solo, con una grafica rinfrescata e l'opportunità di sciropparseli uno dopo l'altro. Compratelo e basta.

10

Produttore: 2K SPORTS | Sviluppatore: VISUAL CONCEPTS | Multiplayer: SÌ | Formato: PS3, PS4

Ma non dove

PSM 100% indipendente IMPERDIBILE

NBA 2K16

Tira più un canestro in ritmo che una fila di buoi!

Ho il dubbio che quello che a me interessa in un gioco non coincida sempre con ciò che interessa ai lettori, quindi parlerò di NBA 2K15 partendo dai suoi aspetti che meno mi stuzzicano per passare poi a quelli che secondo me lo rendono il campione delle simulazioni sportive, non solo di basket. Dunque, tra le cose che meno uso quando gioco a NBA 2K16 ci sono le modalità non prettamente cestistiche, prima (ultima) fra tutte la modalità carriera. Nello snobbarla mi rendo conto di essere un somaro, perché questa è l'opzione di gioco più intrigante da un punto di vista umano che si sia mai vista in un gioco sportivo. A 2K Games piace sottolineare che la storia è stata scritta da Spike Lee, che oltre a essere uno dei miei registi preferiti – who cares? – è anche un grande appassionato di basket. Lam verità, però, è che questa storia l'avremmo potuta scrivere anche io o voi senza alcuna difficoltà. È la vicenda di un ragazzo che non vive nell'agio e che con dedizione e impegno passa dal suo campetto nella periferia di New York al palcoscenico della NBA, passando per il College e non per la prigione. Bravo! E bravi anche i ragazzi di Visual Concept che non sono scesi a compromessi quando hanno deciso di farci vivere una storia. In Livin' da Dream (questo il titolo della vicenda/modalità) non si gioca quasi mai e si parla un sacco con un sacco di gente. C'è chi vede in questo un male, io invece dico che è bene, perché se storia (banale e scontata e tutto quello che volete) dev'essere che storia sia!

MY, MY, MY

Tanto più che di occasioni in cui le chiacchiere stanno a zero in NBVA 2K16 ce ne sono a bizzeffe. Anche in questo caso parto da quelle che mi interessano meno. C'è la MyTeam, nella quale si crea una squadra mediante carte collezionabili, se ne sceglie il nome, se ne personalizza la divisa, il campo, il palazzetto, le mutande, eccetera e

Il gioco delle coppie

L'accoppiamento di due giocatori non porta alla nascita di un terzo giocatore, ma si tratta comunque di una faccenda scientifica. Prima della partita potete lasciare alla CPU l'onore di gestire la panchina sapendo che lo farà nel modo più appropriato. Ma se siete dei cultori della pallacanestro probabilmente vorrete avere voi il controllo di tutto e tutto sommato potrebbe anche interessarvi creare qualche mismatch a prova di pazzo.



Collezionali tutti

Mica sono i Pokémon, sono giocatori di pallacanestro questi e sono pure i migliori. Eppure collezionarli per giocarci poi delle partite contro gli amici al campetto è una roba pazzesca. Questa è solo una delle cose che si possono fare in NBA 2K16, la simulazione perfetta di basket che è anche un contenitore di modalità per tutti i gusti ludici. Se per esempio non vi piace palleggiare e tirare e preferite chiacchierare, potete comunque giocare a NBA 2K16 in modalità Livin' da Dream, la storia "scritta" da Spike Lee per tutti gli amanti del non-gioco.









la si usa per giocare – dai che quasi ci siamo! Poi c'è la modalità MyGM (con la variante online MyLeague), nella quale a "farmi divertire" ci sono i contratti, le sponsorizzazioni e in generale una marea di burocrazia da gestire – manca poco! Avvicinandoci al gioco giocato troviamo la novità del 2K Pro-Am, che richiede di creare una squadra di cinque elementi, personalizzarla e usarla per competere con avevrsari umani.

POESIA IN MOVIMENTO

E poi e poi c'è... la partita! Perché cari amici, quando si parla di basket, quando ci si allena per tutta la settimana, quando si è bassi, alti, bravi, scarsi non importa, quando si ama il basket quello che conta è la partita. Se entro nei dettagli tecnici e tattici qui facciamo notte, perciò dico solo che a livello di schemi e movimenti degli uomini sul campo siamo all'apoteosi della scienza cestistica. Tutto può essere controllato da noi, ma tutto può anche essere lasciato al caso (alla CPU in automatico), perché funziona bene uguale. Certo, meglio è meglio di bene, quindi se avete competenza vi consiglio di studiare schemi specifici prima di ogni partita in base all'avversario che andrete ad affrontare e anche di fare i giusti accoppiamenti e i giusti movimenti per rompere gli accoppiamenti previsti dall'avversario, perché questa è scienza mica fantascienza. A livello individuale cercate di sfruttare al massimo le caratteristiche dei vostri giocatori ma non strafate, tenete sempre ben presenti le abilità del singolo e le sue caratteristiche atletiche. Ma soprattutto tenete il ritmo, perché se c'è una cosa che vi aiuterà a fare canestro, che alzerà le vostre percentuali realizzative, quello è il ritmo. Questo è un concetto che non si spiega, è un idea che si respira e che si comprende quando si gioca a basket, possibilmente quello vero. Il modo in cui il concetto di ritmo, più precisamente di tiro in ritmo, è stato messo in gioco da Visual Concepts è qualcosa di magico. Magico come il basket!

PSM SKULZ

la recitaz



La pagella di PSM

IN BREVE:

+ Tante modalità molto diverse.
+ Ha il (tiro in) ritmo nel sangue!
+ C'è molta Europa dentro.
+ La grafica è come sempre ottima.

- Effetto pattinaggio dei giocatori.
- Bisogna comprarlo ogni anno.

GRAFICA	9.0
SONORO	8.5
GIOCABILITÀ	10
LONGEVITÀ	9.0
IMPATTO	8.5

Dieci, perché il voto non è una media e perché le emozioni non sono solo numeri. Le emozioni sono un gioco ricchissimo di modalità, ma soprattutto una simulazione perfetta del gioco più bello del mondo.

10

Produttore: BIGBEN INTERACTIVE | Sviluppatore: KYLOTONN | Multiplayer: SÌ | Formato: PS3, PS4, PS VITA

Il modello della macchina nell'angolo in alto a destra mette in evidenza i danni subiti dalla macchina.

WRC 5

Il rally vero è un'altra cosa e soprattutto non è un videogioco...

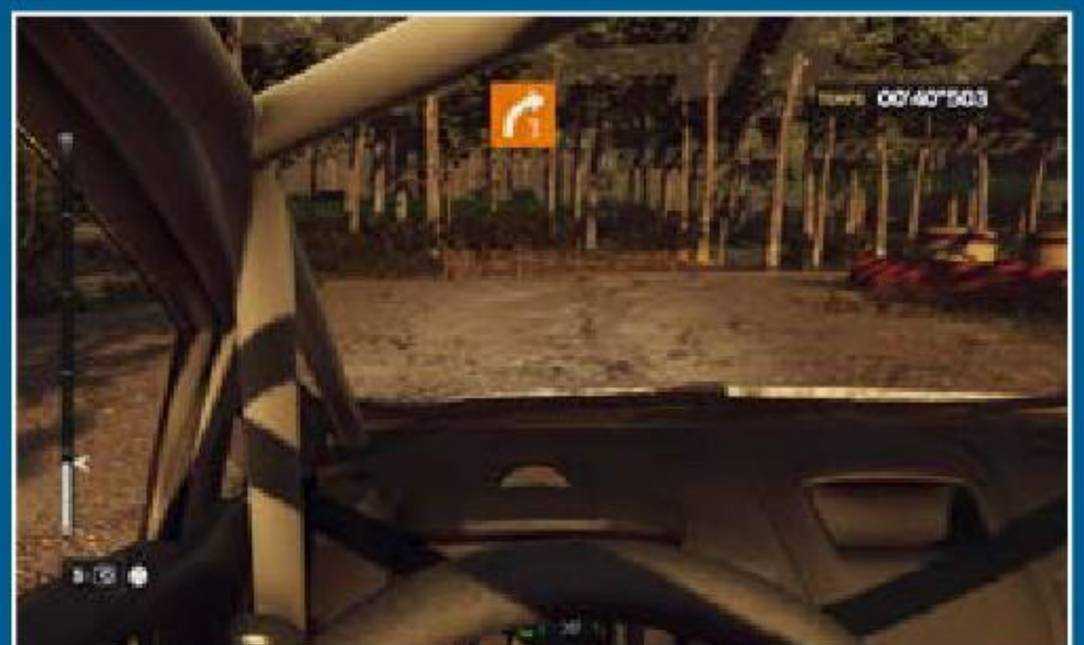
Quello dei rally è un mondo complicato e ancora più complicato è quello dei videogiochi di rally. È complicato al punto che sembra quasi impossibile trovare la quadratura del cerchio, quell'equilibrio tra simulazione e giocabilità che finisce sempre per concedere più all'una o all'altra. È logico che un gioco più simulativo rischia di allontanare l'ampia fascia di giocatori "generalisti", mentre uno troppo arcade fa storcere il naso ai puristi. Secondo me le recenti uscite di WRC curate negli ultimi quattro anni dai ragazzi di Milestone erano riuscite nell'impresa di soddisfare un po' tutti, proponendo un gioco molto scalabile in termini di difficoltà e basato su un modello fisico credibile – definirlo realistico mi pare esagerato. Ora però lo sviluppo del gioco su licenza ufficiale del mondiale rally è passato nelle mani del team transalpino Kylotonn. I motivi del passaggio di consegne mi sono ignoti, quello che so, però, è che il gioco era meglio prima, ma parecchio meglio.

TUTTO IN ORDINE

Le critiche alla nuova versione di WRC non riguardano certo i contenuti e il modo in cui sono stati organizzati. Come da tradizione della serie i menu sono oltremodo puliti e lineari. È possibile accedere alla gara veloce in pochi istanti, anche lasciando alla CPU il compito di randomizzare la scelta del percorso, e mettersi dietro al volante dei bolidi ufficiali del mondiale. I rally disponibili sono tredici come nella realtà, mentre le prove speciali all'interno di ciascun appuntamento sono state ridotte di numero. Nulla di male. Anche i menu relativi ai settaggi delle macchine sono ben strutturati e quindi facile di utilizzare anche per chi non ha la benzina che gli scorre nelle vene. La modalità Carriera non si allontana dalla tradizione della serie WRC e ci propone di partire dal basso per lanciare la nostra sfida ai campioni. Possiamo scegliere la squadra per cui correre in base alle offerte che ci vengono presentate e tenendo in considerazione

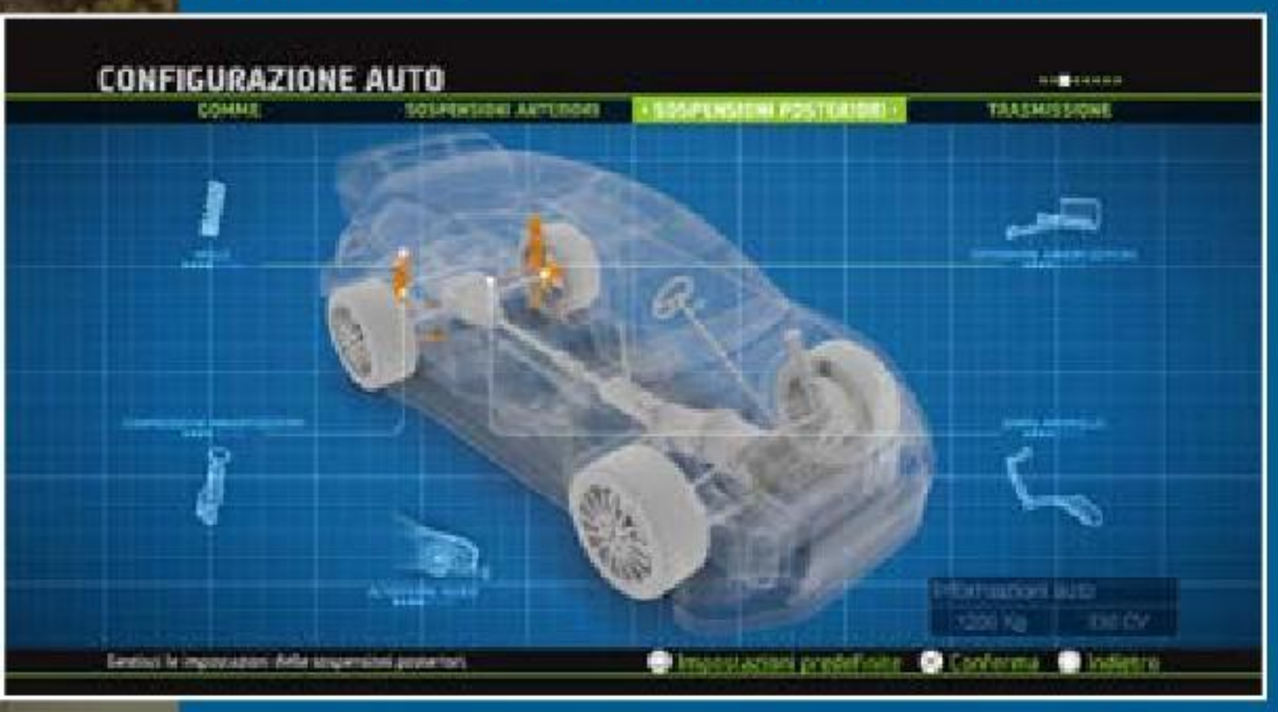
first person driver

La visuale giusta per correre in WRC 5 è quella dall'interno della macchina, anche se la sensazione di velocità ne risente. In questo modo il livello di difficoltà sale leggermente, soprattutto per la limitazione del campo visivo, è bisogna prestare la massima attenzione alle indicazioni del copilota e alle icone che sullo schermo segnalano le curve a venire. Peccato solo che dal punto di vista grafico gli interni delle vetture siano poverissimi.



Officina fai da te

Vista la natura arcade del gioco è normale che il settaggio della vettura non sia un aspetto fondamentale in termini di prestazione sul tempo. Si tratta comunque di un modo interessante per entrare in sintonia con il mondo dei rally, un mondo nel quale nulla viene lasciato al caso e dove meccanici e ingegneri rivestono un ruolo chiave. IN WRC 5 gli strumenti sono di facile gestione e le modifiche hanno un'effettiva influenza sul modello di guida, che però – non ci stancheremo mai di ripeterlo – rimane sempre molto abbordabile ed elementare. L'elemento che più modifica il comportamento della macchina sono le gomme. Su quelle è meglio non improvvisare per non correre il rischio di trovarsi a guidare una saponetta. Con gli componenti invece potete sbizzarrirvi.









Di notte ci si vede poco... bella scoperta!



anche alcune richieste specifiche del nostro potenziale datore di lavoro. Alcuni team, per esempio, vorranno da noi una costanza nei piazzamenti, mentre altri potrebbero più "semplicemente" chiederci di non distruggere la macchina ogni volta che la mettiamo in moto. La progressione della Carriera è eccellente e questa modalità si conferma quindi capace di tenere incollati al volante i giocatori.

EVVIVA I DANNI

Magari non tutti i giocatori e di sicuro non quelli che in un gioco di rally cercano in verità una simulazione. È inutile girarci intorno, la verità è che WRC 5 non è assolutamente una simulazione: è un gioco di guida arcade divertente ma privo di realismo per quanto concerne il modello di guida. Anche con tutti gli aiuti disattivati, dopo poche ore di test e soprattutto dopo aver superato l'eccellente sezione Scuola di Rally è possibile fermare il cronometro su tempi da campioni. Il modello di guida è infatti abbastanza elementare anche nella sua capacità di tenere in considerazione la diversa risposta delle superfici stradali. Badate bene, non è che non ci sia differenza tra lo sterrato e l'asfalto, anzi la differenza c'è e si avverte nettamente, è solo che dopo una decina di chilometri di corse si diventa padroni assoluti del mezzo. Il motivo di ciò è che WRC 5 è un gioco di guida arcade e in quanto tale è un gioco divertente ma anche molto gestibile. Al di là dell'ufficialità della licenza WRC (macchine, piloti e rally), quello che allontana l'opera di Kylotonn dalla pura scorribanda arcade è il sistema dei danni. Ecco, i danni alle vetture sono una rogna molto piacevole: influiscono in maniera netta sul comportamento della macchina e ne compromettono le prestazioni.

PSM SKULZ

La pagella di PSM

IN BREVE:

+ Piloti e macchine ufficiali della WRC.
+ 13 rally tra cui scelgiere.
+ Menu molto facili da usare.

- La grafica è un po' povera.
- Il modello di guida è elementare.
- Il sonoro è poco credibile.

GRAFICA	7.0
SONORO	6.5
GIOCABILITÀ	7.5
LONGEVITÀ	7.0
IMPATTO	6.0

I WRC fatti da Milestone erano meglio e non lo diciamo perché siamo italiani. Il nuovo team di sviluppo ha fatto il compitino e ha usato la licenza ufficiale della WRC per creare un titolo arcade.

7.0

Produttore: ELECTRONIC ARTS | Sviluppatore: GHOST GAMES | Multiplayer: SÌ | Formato: PS4



Andare veloce non è sempre la prima cosa: a volte vi sarà richiesto di guidare con stile.

NEED FOR SPEED

Guidare per le strade di Ventura Bay vi darà grandi e stilose soddisfazioni.

Uno degli aspetti più eccezionali dei videogiochi è quello di saper tirar fuori nuove idee anche laddove non sembri più esserci spazio per qualcosa di nuovo. Il fatto è che a furia d'insistere sullo stesso tema la minestra, prima o poi, ti tocca riscaldarla. E del resto pure il blues gira attorno a soliti tre accordi, ma nessuno si sognerebbe mai di dire che è monotono. Ecco perché rinverdire i fasti di Need For Speed: Underground dodici anni dopo, oltre a ricordarci che il tempo passi inesorabilmente, è stata senz'altro una buona idea. E sì che noi le minestre non le abbiamo mai amate, ma quella preparata da Ghost Games è senz'altro un brodo di giuggiole da gustarsi con gusto.

RITORNO AL PASSATO

Fa un po' impressione pensare che molti non sappiano cosa sia Underground per cui tocca spiegarlo: si trattò del primo esempio di gioco in free roaming della serie NfS, nel quale si girovagava in macchina, rigorosamente di notte, all'interno di una città californiana in attesa di trovare qualche sfida in cui gettarsi per guadagnare punti, sbloccarne altre, ottenere bonus per migliorare la propria auto e così via. Fu un radicale cambiamento nella serie e un successo pazzesco. Ecco perché EA ha voluto tornare a battere su questo tasto. Oggi la città è sempre californiana e ha anche un nome: Ventura Bay. Al suo interno, come in passato, si gira a zonzo cercando di farsi un nome nel settore delle corse e di migliorare sé stessi. L'approccio alla guida, però, è cambiato in tutti questi anni. Se nel 2003 contava solo mostrare muscoli e motore, oggi la componente stilistica ha preso decisamente il sopravvento, sull'onda di quella moda hipster che, amata o odiata, ha travolto tutto con il suo carico di baffi e attenzione al dettaglio.

CINQUE STORIE DIVERSE

È per questo che i giocatori potranno scegliere tra cinque sostanziali filoni di gioco (speed, crew, tuning, style e outlaw), ciascuno raccontato da personaggi chiave rappresentati da attori, il più famoso dei quali è senza dubbio

Il precedente di Undeground

Quando è uscito, nel 2013, NfS: Underground ha rappresentato una vera a propria rivoluzione nella serie. Mondo open-world, per rispondere a Midtown Madness e Midnight Club, che all'epoca impazzavano, e possibilità per la prima volta di modificare le auto nel garage. La guidabilità era così così, la trama pretestuosa ma chissenefrega: successo globale e seguito lanciato l'anno successivo.



Parco macchine

Sono oltre 50 le auto su cui potete mettere le mani in Need for Speed: Ferrari, Lamborghini, Porsche, Lotus ma anche Ford, Nissan, Toyota e Volkswagen, per abbracciare un range di prestazioni e di stili veramente ampio. E con le personalizzazioni grafiche e prestazionali immaginate quanta libertà di azione!

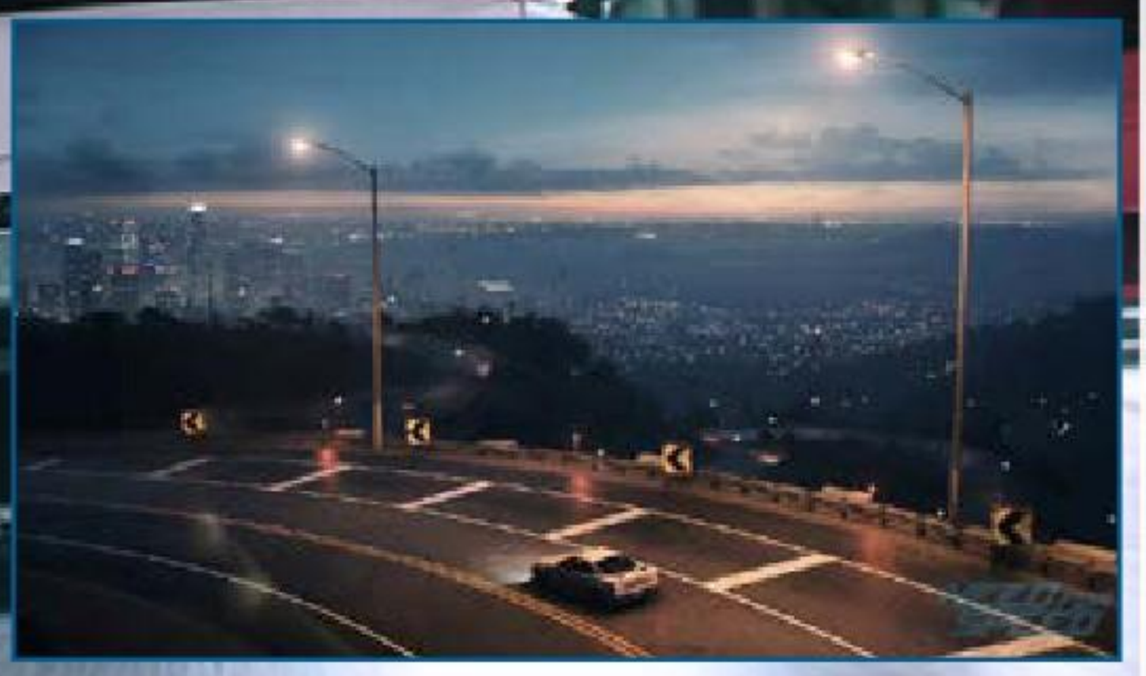






Non solo bolidi, ma anche auto di grande personalità e tradizione con cui gareggiare.







Ventura Bay è il paradigma della città USA della West Coast. Niente male.

Ken Block, il campione mondiale di pirolette in macchina già visto nella serie di Codemasters DiRT. Le storie sono belle e coinvolgenti, a patto da lasciarsi trascinare dal mostruoso carico di ignoranza e tamarreide che portano con sé. Il linguaggio è truce e ggiovae al punto da diventare grottesco, per cui i più anziani dovranno girarsi il berretto e calarsi il cavallo dei pantoloni per sentirsi a proprio agio. Comunque, tutte sono interessanti, per cui molto probabilmente vi ritroverete a portarle avanti tutte in parallelo.

FARSI IL TRUCCO

Le auto presenti nel gioco, che sono un po' di tutti i tipi, dalle supercar alle meno spinte, e di varie epoche, possono essere modificate sia dal punto di viste estetico sia da quello prestazionale. Nel primo caso c'è davvero di che sbizzarrirsi. Le decal e le personalizzazioni grafiche sono tantissime, al punto che molti staranno più nel garage che in pista.

Peccato che gli accessori non siano tantissimi, forse per ragioni di licenza che vietano modifiche profonde alle auto. Il bello è che non sarete per forza obbligati a rinunciare alla vostra creatura man mano: diverse categorie, infatti, possono essere completate senza cambiare mezzo, limitandosi ad aggiornare quello scelto all'inizio grazie alle ampie opzioni, che non sempre richiedono di spendere di più per avere il meglio.

UN MONDO FLUIDO

È che Need for Speed richiede che vi lasciate trasportare da lui come in una placida guida notturna sotto la pioggerellina calda di Ventura Bay, anche se prima o poi i cavalli si sprigionano. Il gioco è tutta una commistione tra offline e online, per cui è necessario stare sempre connessi. Le sfide non mancano, il divertimento pure. La tecnica è eccelsa e il modello di guida gestibile. Gran bel gioco.

PSM ALEGALLI

La pagella di PSM

IN BREVE:

+ Un efficace ritorno al passato.
+ Grafica eccellente.
+ Bel modello di guida.
+ Auto intriganti.

- Pochi accessori.
- Qualche caricamento di troppo.

GRAFICA	9.0
SONORO	8.0
GIOCABILITÀ	8.5
LONGEVITÀ	9.0
IMPATTO	9.0

La nuova filosofia di gioco è ben supportata e raccontata. Se le personalizzazioni vi potranno tenere impegnati per ore, il modello di guida potrebbe sembrare troppo semplice per qualcuno.

8.5

Produttore: ACTIVISION | Sviluppatore: TREYARCH | Multiplayer: SÌ | Formato: PS3, PS4

CALL OF DUTY: BLACK OPS III

Dove non può l'uomo cattivo può quello morto, cioè lo zombi!

A priori, cioè senza averci prima giocato fino alla fine, la prima cosa che si risponde a un amico che chiede lumi in merito all'ennesimo nuovo capitolo della serie Call of Duty è che il multiplayer è ricco – a molti amici però questa cosa interessa poco – e che la campagna in singolo dura poco. Questo a priori, cioè prima di aver speso una decina di ore per portare a termine la storia raccontata in Black Ops III. Ora, che quella messa in atto dai ragazzi di Treyarch sia una trama un pelino confusionaria è fuori discussione, ma quanto a ricchezza di contenuti e lunghezza è una delle più belle a memoria di CoD. Siamo nel futuro e tanto per cambiare la situazione è pessima. Tutto in grosso casino di virus, soldati potenziati, gente combatte – be', a dirla tutta non è che oggi le cose vadano tanto meglio. Ma più avanti è peggio, fidatevi. I luoghi in cui le vicende di Black Ops III vanno a snodarsi e annodarsi sono per lo più metropolitani e non brillano in termini di resa estetica né per il loro livello tecnologico. L'impressione è di muoversi in ambienti un po' anonimi, solo di rado caratterizzati da aree o strutture in grado di attirare l'attenzione e di certo non aiutate da una qualità non sempre all'altezza di texture e modelli poligonali.



I fucili d'assalto sono efficaci al punto giusto, ma a nostro modo di vedere il massimo rimangono gli sniper.

Mors tua vita mea

Se va avanti così, tra qualche anno CoD sarà un gioco con gli zombi e basta. Scherzi a parte, in Black Ops III oltre alla favolosa modalità Zombi - favolosa soprattutto quando affrontata in cooperativa con un manipolo di amici - è presente anche la campagna Incubi, basata sulle missioni della storia in singolo. Bella, ma la cara vecchia Zombi è ancora la migliore, per via di una mappa che è un'intera città - Morg Town - e alla possibilità di trasformarsi per alcuni secondi in mostri indistruttibili e letali. Li vedete i tentacoli nell'immagine qui sotto? Ecco, sappiate che sono i vostri!





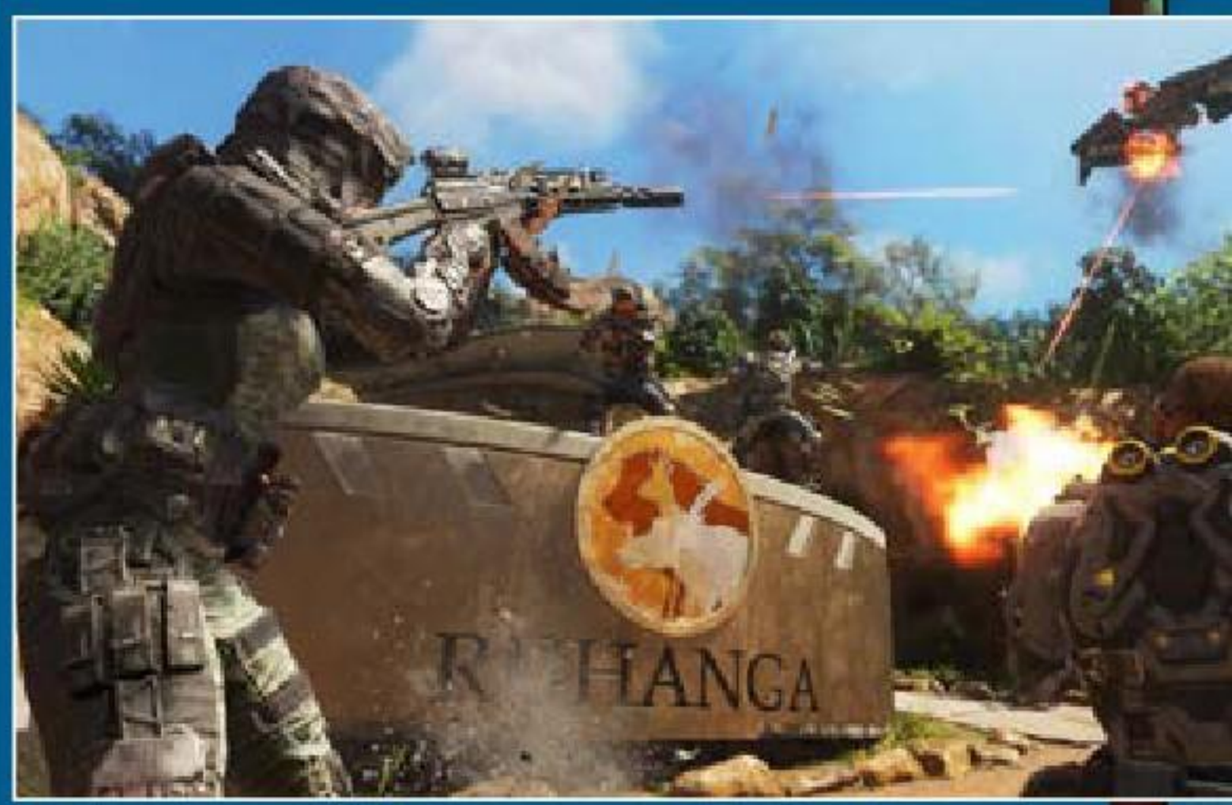




Bersagli acquisiti (circoletti rossi) e mini-missili pronti al lancio. Ma come mini-missili?

Il multiplayer che ti aspetti

Diciamocelo: a chi importa se l'I.A. non è buona quando si ha a disposizione un multiplayer ricco come quello di CoD. Tante modalità classiche più una nuova che prevede la scorta o di contro la distruzione di un drone, mappe con un eccellente equilibrio di spazi ampi/angusti e soluzioni tattiche da studiare con attenzione grazie all'innesto di numerose abilità speciali.



SPARA CHE TI PASSA

Di sicuro, però, gli scenari sono costruiti apposta per ospitare le sparatorie, che sono poi l'aspetto fondamentale dell'intera faccenda. Perché va bene la trama e vanno bene pure le cartoline da in giro per il mondo, ma quello che interessa a chi affronta un CoD è la qualità dello sparare e da questo punto di vista il fatto che gli scenari offrano una corretta alternanza di spazi stretti e campi larghi è una buona notizia. Se però il campo di gioco è di buona qualità, lo stesso non si può dire dell'Intelligenza Artificiale, che è un secondo ingrediente fondamentale quando si parla di combattere in singolo. In singolo ma non solo, visto che durante la campagna si viene spesso affiancati da altri soldati controllati dalla CPU. In entrambi i casi, quello dei cattivi e quello dei buoni, l'I.A. mostra lacune che ormai potremmo definire endemiche, non solo per la serie di Activision ma proprio per gli FPS in generale. I cattivi non esitano ad attraversare il fuoco di incrociato dei buoni in momenti inopportuni, ovvero casuali, e sembrano non avere un'idea corretta del raggio d'azione delle granate, visto che spesso vi si accoccolano accanto. Da parte loro i buoni hanno un atteggiamento "bipolare": in alcuni casi sono super efficienti e ci portano via il divertimento mentre in altri, quando dovrebbero darci una mano, mostrano una certa indolenza. Va detto però che questa I.A. si adatta molto bene alla modalità Incubi (da non confondere con la ormai classica modalità Zombi), nella quale abbiamo l'opportunità di rigiocare le missioni della campagna affrontando orde di zombi. Ecco, gli zombi mi sono sembrati abbastanza intelligenti! La mia impressione è che non sia possibile sviluppare un'I.A. in grado di competere con la mente umana e che sia quindi logico deputare la vera battaglia al multiplayer, cosa che per altro CoD sa fare benissimo.

PSM SKULZ

La pagella di PSM

IN BREVE:

+ Campagna in singolo sostanziosa.
+ In multiplayer non c'è di meglio.
+ Con gli zombi il gioco raddoppia.

- Trama pretenziosa.
- La grafica non è di alto livello.
- L'I.A. va bene per gli zombi...

GRAFICA	8.0
SONORO	8.5
GIOCABILITÀ	8.5
LONGEVITÀ	9.0
IMPATTO	8.5

Una storia importante ma troppo caotica fa da base per una modalità campagna capace di intrattenere per una decina di ore, che non sono poche. E poi via di zombi e multiplayer!

8.5

Produttore: NAMCO BANDAI | Sviluppatore: NAMCO | Multiplayer: SÌ | Lingua: INGLESE (TESTI, AUDIO), GIAPPONESE (AUDIO), ITALIANO (TESTI)



Sorey celebra il ventennale dei Tales

Design condiviso

Seguendo l'esempio del primo Xillia, anche Zestiria propone un party ideato non da un singolo artista, come da tradizione, ma dai quattro character designer che hanno lavorato finora alla serie. Del duo che ha lavorato di più sulla serie, Fujishima (responsabile di Phantasia e dei Tales del Team Symphonia) ha realizzato l'eroico Sorey e la balda Rose, mentre Inomata (disegnatrice dei personaggi di Destiny, Eternia, Destiny 2, Rebirth, Innocence, Hearts e Graces) ha lavorato sulla spassosa dama del fuoco, Lailah, e sul Serafino dell'acqua Mikleo, amico d'infanzia di Sorey. Okumura, che si è fatto notare per l'ottimo lavoro svolto in Xillia 2, ha invece dato vita alla tormentata principessa Alisha (il cui ruolo dopo il finale viene approfondito in uno scenario DLC, gratuito all'epoca del lancio) e al Serafino Dezel, mentre Iwamoto, operativo per lo più sugli spin-off, ha tratteggiato la piccata Serafina della terra, Edna, e il nerboruto donnaiolo Zaveed.









Si è fatto attendere Tales of Zestiria, quindicesimo capitolo della saga di action-JRPG Tales di Namco nato per commemorare il ventesimo anniversario della serie. Inizialmente previsto in occidente poco dopo l'uscita nipponica su PS3 lo scorso gennaio, Zestiria ha finito infatti per subire un discreto ritardo a causa della scelta di localizzarlo anche su due nuove piattaforme, PC e PS4 (versione su cui si fonda l'analisi di queste pagine), in modo da permettergli di raggiungere un pubblico più ampio e di dare al comparto grafico alcuni ritocchi.

TRADIZIONALMENTE TRADIZIONALE

Per quanto i Tales siano già di per sé ancorati agli archetipi della narrativa shounen, in Zestiria questo tratto si rivela ancora più marcato grazie a un intreccio heroic fantasy situato nel medioevaleggiante continente di Glenwood, dove l'oscuro influsso della Malevolenza corrompe la natura e trasforma gli umani in mostri mentre le due principali nazioni, Hyland e Rolance, competono per le risorse avvicinandosi sempre di più allo scontro. In questo quadretto infelice, la ribalta spetta al giovane spadaccino e aspirante archeologo Sorey, cresciuto in isolamento nel villaggio dei Serafini, creature mistiche visibili solo ai pochi umani dotati di una speciale affinità e capaci di garantire i propri poteri al Redentore, figura messianica avvolta dal mito che l'eroe si troverà a sorpresa ad incarnare all'inizio della propria avventura. Le interazioni coi Serafini e con gli altri personaggi umani diventano presto centrali nella videnda di Sorey, così come la consapevolezza delle problematiche legate al suo ruolo e dei misteri legati alla Malevolenza, dando vita a una vicenda che, pur avendo un sapore ben più tradizionale rispetto alle trame dei due Tales of Xillia e persino di Hearts R, riesce paradossalmente a evitare alcuni archetipi ricorrenti della serie, tanto per quanto concerne l'ambientazione quanto nell'ambito delle interazioni fra i personaggi, che riprendono il modello della famiglia allargata già visto in episodi come Vesperia limitando nettamente le conflittualità che segnavano capitoli come Abyss, Graces ed Hearts. Non manca la classica dose d'umorismo legata alle skit, i siparietti in stile visual novel, senza contare numerose quest opzionali dedicate ad espandere i dettagli dell'intreccio, più semplici da controllare rispetto ai precedenti episodi grazie alla possibilità di controllarne lo stato parlando con l'alleata che accompagna Sorey nei movimenti su mappa. Non mancano, purtroppo, alcuni appunti capaci di ridurre il fascino dell'intreccio concepito da Naoki Yamamoto, già responsabile di Xillia 2 e Hearts R: l'ultima parte della vicenda, infatti, finisce per liquidare in modo un po' frettoloso personaggi e situazioni fino a quel momento rilevanti, cosa che influisce in modo abbastanza fastidioso sull'elemento bellico-politico e sui dettagli istituzionali del continente, tratteggiati in modo più soddisfacente da altri Tales. Ad accompagnare la vicenda, fortunatamente, intervengono non solo gli ottimi filmati anime di Ufotable ma anche una colonna sonora superiore alla media dei Tales, con un Sakuraba più convincente del solito e un ottimo contributo di Go Shiina, compositore che aveva già lavorato sui Tales con Legendia.



Zestiria propone decine di boss opzionali sparsi per il mondo, oltre ad un dungeon segreto.

Numi tutelari

Procedendo nell'avventura, Sorey e i suoi alleati finiranno per salvare i numerosi Lord of the Land, Serafini preposti a controllare le varie regioni di Glenwood. Una volta rimessi in gioco, questi spiriti forniranno vari vantaggi finché si rimarrà all'interno del loro dominio, a patto di potenziare il loro livello coi Gradi ottenuti in battaglia a seconda della qualità della performance. Fra i vantaggi principali, l'aumento del drop rate degli equipaggiamenti, la riduzione dei costi del teletrasporto fra i punti di salvataggio, senza contare l'influsso dei Normin descritto nel resto della recensione.





Le skit si attivano per lo più dormendo nelle locande e in prossimità di Save Point e Discovery.

IL VIAGGIO DEL PRESCELTO

Se sotto il profilo narrativo Zestiria non può che definirsi assai ancorato a canoni tradizionali, il comparto ludico dell'ultima fatica di Namco presenta al contrario parecchie novità rispetto ai predecessori, a partire dalle esplorazioni. Riprendendo le novità viste nei due Xillia a livello di telecamera libera ed ampliamento delle aree, Zestiria propone infatti regioni esplorabili molto più ampie e, soprattutto, varie rispetto a quelle degli ultimi due Tales per PS3, senza contare come, a differenza di tanti altri prodotti più o meno free roaming\open world, l'avventura di Sorey non includa quest simil-MMORPG basate sull'uccisione di mostri o sull'ottenimento di oggetti e non costringa a vagare alla ricerca di collectible. I vari spiritelli, monoliti e Discovery Point, infatti sono facilmente individuabili e vengono segnalati al giocatore dai personaggi impiegando alcune abilità presenti fin dall'inizio del gioco. La situazione dei dungeon e delle città si presta a qualche appunto aggiuntivo. Se gli antri principali sono un passo avanti rispetto ai due Xillia per varietà e meccaniche, quelli opzionali presenti nelle varie aree sono al contrario abbastanza monotoni, e le città, pur risultando ampie e credibili, seguono l'esempio di titoli come Xenoblade e Lightning Returns nel diminuire nettamente il numero di interni visitabili, oltre a non avere la stessa potenza coreografica di centri come Xian Du o Fennmont, per fermarci agli Xillia. Il comparto grafico, del resto, risente globalmente delle sue origini su PS3, nonostante il port per PS4 faccia molto per rendere più digeribile la situazione migliorando anti-aliasing, pop-in degli elementi scenici e draw distance, al netto del frame rate bloccato a 30fps per via del legame fra frame e animazioni che segna la versione originale.

L'ARTE DELLA FUSIONE

Il rinnovamento delle aree esplorabili, fra l'altro, influisce anche sui combattimenti: impattando contro i nemici sparsi per le mappe, infatti, non verremo portati nelle classiche arene 3D ma rimarremo nella zona dove si origina lo scontro, inserendo alcune interessanti variabili posizionali negli scontri action tipici dei Tales. Non tutto fila per il verso giusto, purtroppo: negli spazi chiusi, infatti, la telecamera tende a fare di testa propria complicando in certe situazioni la gestione della battaglia, per quanto le opzioni disponibili permettano di ridurre in parte il problema. Zestiria, del resto, sa presto farsi perdonare i problemi della telecamera grazie alla qualità del resto del sistema di combattimento che, grazie al talento di Tatsuro Udo, richiama i Tales del Team Destiny e in special modo Graces f. I quattro personaggi schierabili in battaglia (con la possibilità di cambiare al volo l'eroe controllato o di giocare in cooperativa), infatti, dispongono di un ampio campionario di mosse divise in tre categorie, a loro volta legate da un rapporto sasso\carta\forbice e legate ai punti SC, una barra stamina ricaricabile che riprende l'idea dei CC di Graces ed esclude totalmente i TP (punti magia da ricaricare per lo più tramite oggetti) di altri Tales, permettendo di usare liberamente tutte le mosse a disposizione. Gli umani dispongono di Arti Marziali (attacchi semplici, che cambiano a seconda dell'input direzionale proprio come in Graces) e di Arti Nascoste (le mosse speciali) mentre i Serafini delle Arti Marziali e delle Arti Serafiche, i classici incantesimi. La situazione si complica considerando l'Armitize, nuova opzione che in Zestiria permette agli umani e ai Seraph di fondersi in una nuova forma dotata di Arti Nascoste e Serafiche, dando ad ognuna delle tre tipologie di personaggi una connotazione precisa a seconda delle abilità impegnate dai nemici. Il legame fra umani e serafini, del resto, è così vitale da obbligare il party ad esser composto da due coppie di razze diverse, facendo sì che si possano schierare solo due personaggi qualora si disponga di un unico umano. Se inizialmente le forme combinate sembrano drasticamente più forte dei personaggi singoli, col tempo si nota come l'Armitize abbia anche lati negativi, dalla minor versatilità all'inferiorità numerica passando alla lentezza delle combo. In molti casi, poi, l'Armitize ha senso più per ragioni difensive che offensive, dato che consente di salvare un Serafino in pericolo e di riguadagnare HP uscendo temporaneamente da situazioni rischiose. La fusione, poi, consuma gli stessi punti BG che si possono impiegare per estendere le combo e per attivare le devastanti Arti Mistiche, cosa che spinge a gestire con attenzione le proprie risorse nel corso dei combattimenti più ostici. Non manca una buona dose di opzioni posizionali, dal classico movimento sull'asse personaggio-nemico tipico dei Tales alla corsa 3D introdotta da Tales of the Abyss passando per gli scatti laterali di Graces f, per molti versi i più versatili e utili anche a scopo difensivo. A questa complessa serie di fattori si vanno ad aggiungere le meccaniche legate alle debolezze, legate al tipo di mostro e, soprattutto, agli elementi. Ogni Serafino, infatti, è legato a un elemento specifico e il gioco offre la possibilità di









cambiarli velocemente nel corso delle battaglie a seconda delle caratteristiche del nemico, senza contare come mandando in riserva i propri mistici alleati essi possano curarsi o, dopo qualche tempo, tornare in vita senza consumare oggetti. Il livello di sfida, inizialmente tarato verso il basso, procedendo nel gioco porta a familiarizzare con tutte queste meccaniche, senza contare i boss opzionali e del dungeon del post-game e gli incentivi offerti a livello di drop ed equipaggiamenti dalle difficoltà più elevate che, quasi a sottolineare le particolarità del sistema di crescita, a sorpresa influiscono negativamente sui punti esperienza.

FRA SLOT E SPIRITELLI

Il sistema di crescita e customizzazione di Tales of Zestiria, infatti, marca una netta discontinuità rispetto ai Tales precedenti, attingendo agli stilemi basati sul loot tipici di altre serie (dagli hack&slash occidentali passando per JRPG come gli Atelier) e dando agli equipaggiamenti e alle loro abilità randomizzate un ruolo molto forte, tanto da far sì che il potenziamento dei personaggi dipenda in buona parte dagli oggetti indossati piuttosto che dai livelli, responsabili di punti con cui utilizzare le abilità comuni al gruppo e di un modesto aumento delle statistiche (esclusi gli HP, legati al reperimento di apposite sfere) che, per altro, si possono potenziare anche con le molte erbe reperite nelle esplorazioni. Ogni equipaggiamento, infatti, dispone di slot in cui compaiono abilità speciali di vario genere che, a loro volta, interagiscono con quelle presenti negli altri oggetti equipaggiati formando combinazioni verticali e orizzontali in un apposito schema, garantendo potenziamenti aggiuntivi (particolarmente utile, specie all'inizio, quello della prima colonna verticale). Come se non bastasse, è possibile fondere gli equipaggiamenti dello stesso tipo in modo da potenziarli e da traghettare le abilità su un unico oggetto, tenendo presente che fondendo due abilità diverse collocate nello stesso slot, si otterrà una nuova abilità temporaneamente bloccata, che potrà essere rimpiazzata in una nuova fusione come se il suo slot fosse vuoto. Ancora, il giocatore può influenzare la comparsa di determinate abilità negli equipaggiamenti aumentando il livello di difficoltà e associando ai Lord of the Land (i Seraph preposti alle varie regioni del mondo di Zestiria) uno o più Normin, spiritelli associati alle varie skill che aumenteranno le probabilità di comparsa negli equipaggiamenti ottenuti nelle zone su cui si estende la loro influenza. Altri potenziamenti provvisori derivano dai Titoli, che in Zestiria si potenziano un po' come in Graces f, ma perdono il loro effetto qualora il giocatore ne selezioni un altro. Ancora, non mancano altre abilità che condizionano i controlli e le performance dell'intero party, equipaggiabili spendendo punti ottenuti salendo di livello, senza contare un ulteriore set di proprietà specifiche che non influenzano la battaglia ma altre variabili, ad esempio avvisando il giocatore della vicinanza di tesori o Normin o, feature fondamentale, aumentando la velocità di movimento dopo gli scontri. Questi sistemi, di per sé assai aperti alla sperimentazione e facilmente graditi a chi apprezzi JRPG più densi di meccaniche, rappresentano il mix più intricato visto finora in un Tales localizzato e costringono però a ragionare in un'ottica diversa rispetto agli altri episodi della serie, forzando il giocatore a tener conto di variabili spesso poco integrate e ad abituarsi a potenziamenti per lo più provvisori, spingendo in certi casi a scartare equipaggiamenti potentissimi pur di mantenere le abilità (e le conseguenti combo di skill) presenti in oggetti di per sé mediocri. Tirando le somme, Zestiria presta il fianco ad alcuni rilievi tecnici, ludici e narrativi, in certi casi legati alla sua natura cross-gen, al retaggio del Team Destiny e alle novità introdotte rispetto agli Xillia. Nonostante ciò, però, il quindicesimo Tales rimane per molti versi il JRPG d'impianto tradizionale più soddisfacente e denso a livello ludico e contenutistico fra quelli usciti su PS4, e mostra un potenziale che, se ben impiegato, potrebbe permettere alla serie di fare in futuro un ulteriore salto di qualità.

PSM MAGNVS

La pagella di PSM

IN BREVE:
+ Buon port, molti contenuti.
+ Ottimo battle system.
+ Customizzazione originale...

- ... ma ostica e poco unitaria.
- Telecamera problematica.
- Chiusura un po' frettolosa.

GRAFICA	7.0
SONORO	8.0
GIOCABILITÀ	9.0
LONGEVITÀ	9.0
IMPATTO	8.5

Zestiria è un Tales tradizionale a livello narrativo quanto sperimentale a livello ludico e, per quanto non manchino criticità, rappresenta uno dei più solidi JRPG visti su PS4.

8.5

Produttore: KOEI TECMO | Sviluppatore: KOEI | Multiplayer: NO | Lingua: INGLESE (TESTI), GIAPPONESE (AUDIO)

found. How about inspecting the area?

NOBUNAGA'S AMBITION – SPHERE OF INFLUENCE

I daimyo si scontrano (anche) su console

In ambito videoludico, il genere degli strategici storici viene comunemente associato al contesto PC e a serie come Europa Universalis, Victoria, Crusader Kings o Total War. Quello che molti dimenticano, complici le localizzazioni assai discontinue, è come i titoli della nipponica Koei siano fra i rappresentanti più antichi di questa tipologia di prodotti, con serie come Romance of the Three Kingdoms e Nobunga's Ambition uscite nel corso della loro lunga storia tanto su PC quanto su console domestiche. Proprio quest'ultimo franchise, che ormai una ventina d'anni fa si era fatto conoscere fuori dal Giappone grazie agli episodi tradotti per Mega Drive e Super Nintendo, torna finalmente a frequentare le console occidentali dopo una lunghissima assenza con la sua quattordicesima iterazione, Nobunaga's Ambition - Sphere of Influence, disponibile su PS3 e PS4.

CONFLITTI E UNITA'

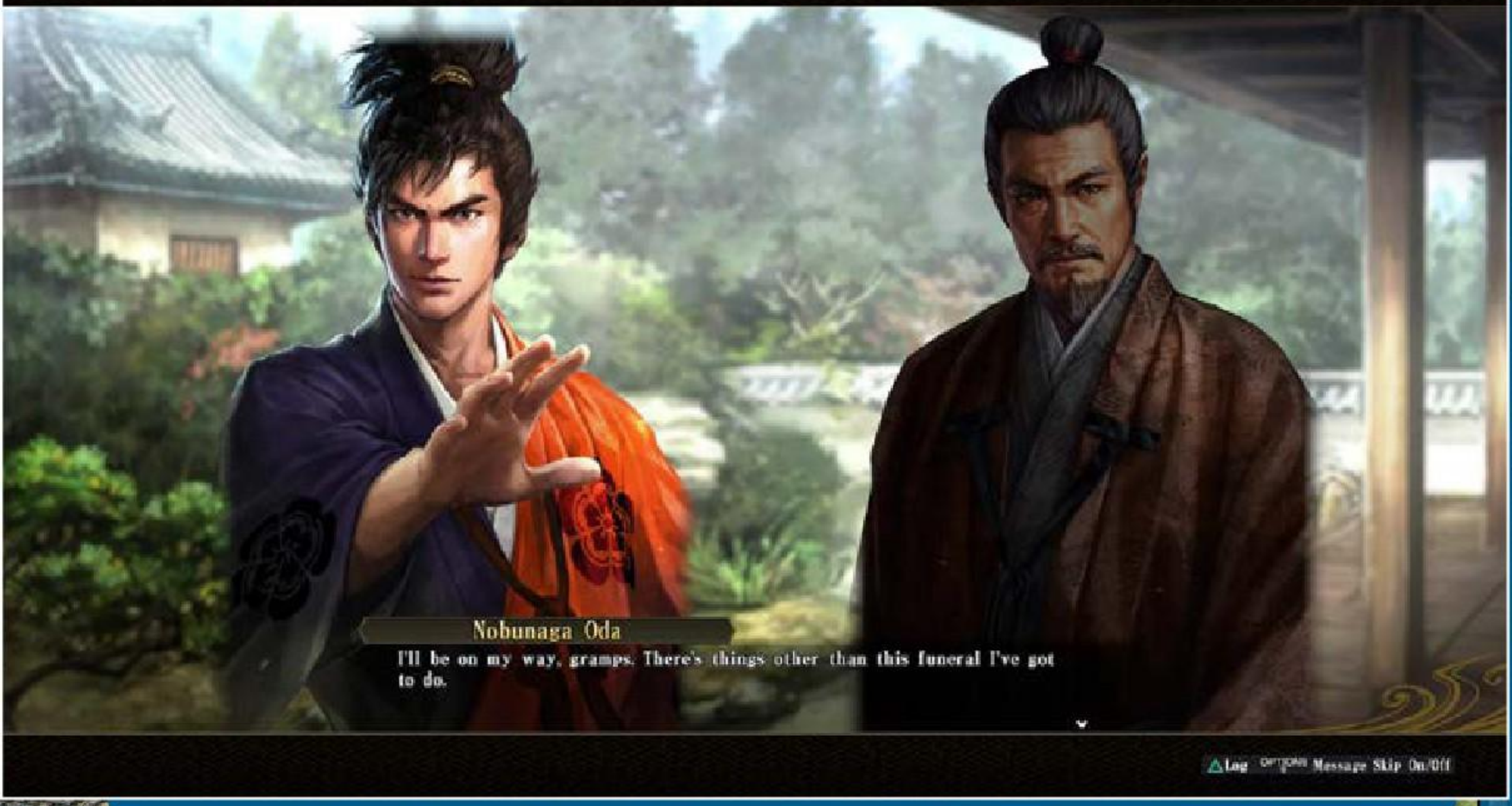
Come si evince dal titolo stesso, la saga si ambienta nel burrascoso periodo Sengoku della storia nipponica, che vide il crollo del decaduto shogunato Ashikaga, la lotta per il potere fra i feudatari regionali, i daimyo, e i tentativi di riunificazione da parte di potenti signori della guerra come Oda Nobunaga e Toyotomi Hideyoshi, culminati con la fondazione del nuovo shogunato da parte di Ieyasu Tokugawa e la pacificazione del Giappone. Proprio la frammentazione politica del Giappone del sedicesimo secolo e la frequenza dei conflitti su scala regionale e nazionale fanno sì che Sphere of Influence proponga un'enorme varietà contenutistica, legata agli scenari storici da cui iniziare la propria partita e alla moltitudine di daimyo selezionabili, con rilevanti differenze a livello di potenza economica e militare e di geopolitica. Dopo aver fatto le proprie scelte, la partita inizia portandoci subito in una curata mappa del Giappone che permette vari livelli di zoom, dalla carta globale con le varie province alla visione 3D dei singoli castelli e del contado, oltre ovviamente a una fitta serie di menu navigabili. La quantità di opzioni disponibili e la complessità dell'interfaccia, a maggior ragione contando la necessità di usare un joypad, potrebbe inizialmente mettere in crisi i giocatori meno





Antologia storica

Secondo la tradizione della serie, e di molti altri strategici storici, Sphere of Influence propone al giocatore molti scenari legati a specifiche fasi del periodo Sengoku, ognuna dotata delle fazioni del periodo e di obiettivi più o meno facoltativi che permettono di approfondire i rapporti fra signori e Stati e di portare avanti i piani di ogni daimyo, con tanto di intermezzi narrativi in stile visual novel che fanno luce sui rapporti interpersonali e sui giochi politici del periodo, oltre a mostrare curati artwork dal taglio realistico che contrastano stridentemente con la lettura più shounen del periodo Sengoku presente in serie come Samurai Warriors e Sengoku Basara. Alcuni degli scenari sono legati ai contenuti scaricabili presenti sullo Store, per quanto fortunatamente la dotazione originale del gioco risulti abbondante e copra tutte le principali fasi di quel lungo periodo di conflitti.



abituati a questo tipo di titoli, ma con i tutorial e un po' di sperimentazione è possibile venire a capo del problema e godersi le molte variabili proposte da questo nuovo Nobunaga's Ambition, rendendosi conto dopo un po' di come i controlli, pur nella loro complessità, siano organizzati in modo razionale. L'azione si divide in due sezioni principali, la fase organizzativa in cui il giocatore darà le direttive a città, province ed eserciti e l'azione vera e propria, con un consiglio di guerra alla fine di ogni periodo in modo da riassumere gli ultimi avvenimenti. Le scelte del giocatore influenzano principalmente tre ambiti, quello gestionale, quello diplomatico e quello militare. Il primo si rivela subito profondo e complesso, con la possibilità di assegnare vassalli a molti ruoli (alcuni dotati di forte indipendenza decisionale), potenziare i castelli, creare fortezze negli snodi principali, potenziare la rete stradale e far crescere le città, colonizzando nuovi distretti e scegliendo cosa costruirvi in base alla categoria prescelta. Non mancano poi commercio e tassazione, vitali per evitare il collasso del proprio piccolo impero.

COMPLOTTI DI CORTE

L'ambito diplomatico, invece, ci vedrà cospirare con gli altri daimyo alla ricerca di supporto militare, coalizioni contro le principali potenze, anche se potremo cimentarci in azioni di spionaggio, corrompere generali nemici e cercare il favore della Corte Imperiale, militarmente inerme ma capace di glorificare un daimyo e di certificare l'eventuale rinascita dello shogunato. La riunificazione del Giappone però non può che passare dai campi di battaglia, ed è così che ci troveremo a creare armate reclutandole dalle varie città, per poi scagliarle contro le province nemiche per espandere i nostri domini. Gli scontri possono essere gestiti in modo diverso, lasciandoli risolvere automaticamente nel lasso di tempo del turno attuale o scegliendo di partecipare alla battaglia, dando ordini alle varie unità in un'arena 3D che ricorda un po' una versione semplificata di quanto visto nei Total War o nei vecchi strategici di Warhammer, come Shadow of the Horned Rat. Non mancano tattiche fin troppo efficaci, però, e l'IA in certi casi sembra in difficoltà contro gli attacchi continui, specie qualora si deleghi l'assalto a un governatore provinciale dotato di varie città. Se in ambito PC Sphere of Influence deve competere con un'ampia mole di contendenti, alcuni dei quali dotati di una quantità di variabili ancora più rilevanti (è il caso di certi prodotti Paradox, ad esempio), nel contesto delle piatttaforme Sony l'ultima fatica di Koei rappresenta senza dubbio il miglior prodotto del suo genere, tanto per la densità contenutistica che lo caratterizza quanto per l'attenzione ai dettagli e la direzione artistica, risultando un'aggiunta di valore alla lineup PS3 e PS4.

PSM MAGNVS

La pagella di PSM

IN BREVE:

+ Ampio numero di variabili.
+ Buona presentazione.
+ Molti scenari e obiettivi differenti.
+ Interfaccia razionale...

- ... ma inizialmente ostica.
- Alcune tattiche un po' sbilanciate.

GRAFICA	7.5
SONORO	8.0
GIOCABILITÀ	8.5
LONGEVITÀ	9.0
IMPATTO	8.0

Sphere of Influence è, e probabilmente rimarrà a lungo, il miglior strategico storico uscito sulle piattaforme Sony contemporanee.

8.5

Produttore: SQUARE ENIX | Sviluppatore: KOEI – TEAM OMEGA FORCE | Multiplayer: NO | Lingua: INGLESE (TESTI, AUDIO), GIAPPONESE (AUDIO)

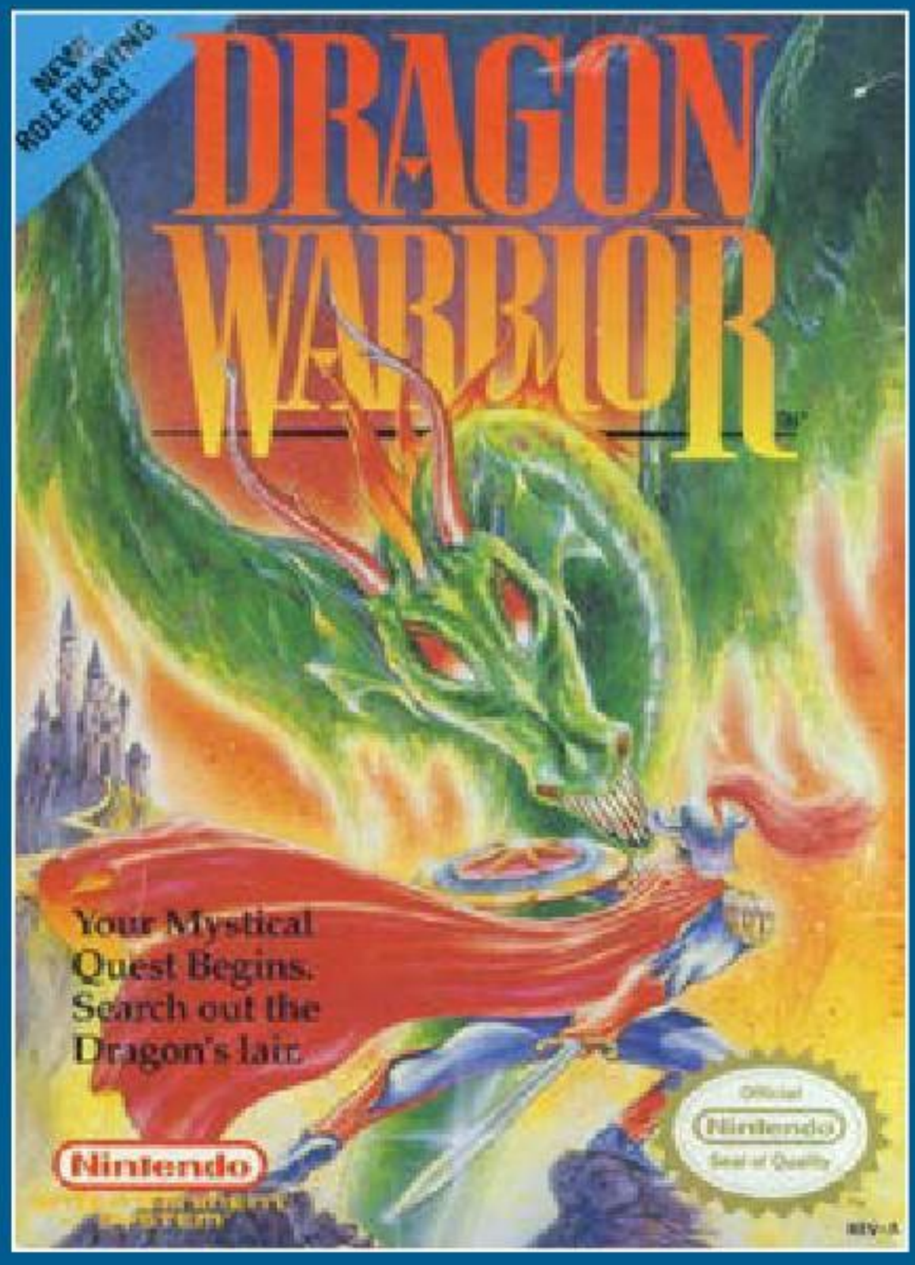
DRAGON QUEST HEROES

Una caccia al drago in salsa hack&slash

Il ritorno di Dragon Quest

Dragon Quest, la saga Enix di JRPG classici da sempre rappresentata dal trio Horii-Toriyama-Sugiyama, iniziò la sua storia nel 1986 su NES, col primo episodio rinominato Dragon Warrior in occidente. La piattaforma a 8bit di Nintendo fu la casa dei primi quattro episodi della serie, tutti localizzati, ma nella generazione successiva la situazione cambiò drasticamente, e dei Dragon Quest usciti su Super Nintendo nessuno riuscì a sbarcare fuori dal Giappone, nonostante l'attivismo di Enix nel tradurre altri JRPG come i titoli di Quintet (gli ActRaiser, Soul Blazer, Illusion of Time, Terranigma e via discorrendo). Il primo contatto con le piattaforme Sony avvenne alcuni anni dopo col settimo episodio per PS1, localizzato come Dragon Warrior 7 ma rimasto confinato al mercato americano, mentre il vero ritorno della serie in termini di popolarità si ebbe con l'ottavo episodio su PS2, pubblicato da un'Enix ormai divenuta Square Enix dopo la fusione. Dragon Quest 8, per altro, mantenne il titolo originale abbandonando la vecchia nomenclatura occidentale e segnò l'arrivo dei capitoli numerati della serie nel mercato europeo. Da quel momento, però, le sorti della serie tornarono a legarsi a quelle di Nintendo, con i remake della saga di Zenithia (DQ4,5 e 6) e il nono episodio pubblicati esclusivamente su Nintendo DS, così come alcuni spin-off. Col decimo capitolo Square Enix tentò un esperimento simile a quello già operato con Final Fantasy XI, facendo di Dragon Quest X un MMORPG, mentre gli annunci degli ultimi mesi segnano un drastico riavvicinamento alle console Sony, sia pur mantenendo i legami con Nintendo grazie alla versione portatile di Dragon Quest XI, sensibilmente diversa rispetto a quella prevista per PS4.





Paventando il rischio dell'eccessiva iteratività, ormai da alcuni anni Koei ha cercato di diversificare la sua nota serie hack&slash, Warriors, cercando di associarla tramite spin-off a numerose licenze tratte dal più vasto ambito dell'entertainment giapponese, come con One Piece, Gundam e Hokuto no Ken, senza contare il recente Hyrule Warriors che ha catapultato Link e altri personaggi di Zelda nelle frenetiche battaglie campali tipiche della serie. Da logiche simili nasce anche Dragon Quest Heroes, rielaborazione in salsa action della storica serie di JRPG classici creata da Yuji Horii nel lontano 1986, serie che negli ultimi mesi ha visto una vera e propria rinascita sulle piattaforme Sony con i recenti annunci di Dragon Quest XI, del simil-Minecraft Dragon Quest Builders e del port del MMORPG Dragon Quest X, di cui avevamo avuto modo di parlarvi nelle pagine di Vento d'Oriente.

DRAGON WARRIOR(S)

Nonostante le sue radici ludiche esulino dal contesto della saga a cui appartiene, non è difficile trovare in Heroes elementi di continuità coi precedenti episodi della saga fin dall'apertura della vicenda, quando una forza misteriosa rompe la millenaria alleanza fra umani e mostri costringendo i due capitani della guardia reale di Arba, Luceus e Aurora (al giocatore il compito di scegliere quale dei due impersonare), a liberare il mondo da questa nuova minaccia con l'aiuto di un'allegra brigata di alleati. Dal character design di Akira Toriyama alle composizioni di Sugiyama passando per un classico canovaccio shounen fiabesco e mille rimandi fra bestiario, gestione dei menu e persino effetti sonori, gli amanti della serie si vedranno subito calati in un contesto familiare, a cui più avanti contribuiranno molti personaggi tratti dai capitoli numerati di Dragon Quest, col palese intento di creare un crossover che attiri l'ampia fanbase nipponica della serie. Proprio quest'ultimo tratto, del resto, mostra come la dimensione narrativa di Heroes abbia un ruolo abbastanza limitato, dando all'intreccio e alla caratterizzazione dei personaggi un peso ridotto e assegnando un ruolo abbastanza rilevante ai nostalgici siparietti fra gli eroi storici della serie. Questi elementi, di per sé comprensibili nel contesto di un prodotto di questo tipo, finiscono per esser purtroppo appesantiti nella parte finale del gioco da un notevole calo di ritmo, il che finisce per far emergere in modo più evidente i limiti del modello scelto da Koei per Heroes. Queste problematiche vengono in parte attenuate dalla spettacolarità degli eventi e, più in generale, dalla qualità del comparto tecnico che caratterizza il gioco: se questo spin-off nasce come titolo cross-gen in Giappone, fruendo l'edizione PS4 arrivata in occidente non si faticherebbe a credere che la genesi del titolo Omega Force sia stata direttamente nell'ottava generazione, facendo di DQH il JRPG graficamente più impressionante uscito finora sulla nuova piattaforma Sony.

L'EMBLEMA DI MUSOU

Le discontinuità, al contrario, emergono abbastanza visibilmente qualora dalle sequenze narrative si passi al gioco vero e proprio. Heroes, infatti, è non solo assai distante dai Dragon Quest, ma risulta sensibilmente diverso anche rispetto ai Warriors di Koei, avvicinandosi per certi versi all'esperimento di fusione fra action-JRPG e hack&slash tentato da Omega Force su PS3 con Trinity Souls of Zill O'll. in luogo di una world map con città e dungeon esplorabili, i due eroi agiscono nell'ambito di una nave volante che funge da hub del gioco, permettendo di accedere ai negozi, scegliere un gruppo di quattro personaggi da portare in battaglia (è possibile cambiare al volo l'eroe controllato) e di muoversi su una mappa per selezionare la missione successiva. Una volta scesi in campo, ci troveremo di fronte un campionario di mosse che



Prima dell'inizio della vicenda, mostri ed umani convivevano felicemente in quel di Arba.







La compagnia del drago

Nonostante Dragon Quest Heroes proponga una buona dose di personaggi originali, dai due protagonisti passando per il re di Arba e una simpatica scienziata, è impossibile negare come il cuore del party sia rappresentato dai personaggi di ritorno dagli episodi numerati della serie, che si faranno strada nel mondo di Heroes grazie a falle spazio-temporali per combattere insieme la minaccia dell'oscurità. L'episodio più rappresentato è certamente Dragon Quest 4, con Alisa, Kyril e Maya (più una sorpresa), mentre da Dragon Quest 5 provengono le future spose Bianca e Nera, dal sesto episodio l'arrogante spadaccino Terry e dall'ottavo il brigante dal cuore d'oro, Yangus, e la baldanzosa maga Jessica. Nonostante la discreta varietà di stili di combattimento, il cast rimane comunque uno dei più ridotti visti finora in ambito Musou\Warriors, con meno di quindici personaggi selezionabili.



In volo su Arba

Nella nave volante dove gli eroi si rilasseranno fra una battaglia e l'altra, il giocatore potrà trovare non solo i classici negozi, ma anche un'alchimista che permetterà di creare nuovi accessori, un mercante che scambierà medaglie per armi o ingredienti, una taverna dove cambiare i membri del party, il classico santuario dove salvare il gioco, un servizio volto a offrire ricompense per i trofei ottenuti e l'immancabile sequenza di missioni legate all'eliminazione di un certo numero di mostri o all'ottenimento di determinati oggetti. La principale utilità delle missioni sta in alcune ricompense che permettono di espandere l'inventario del party, inizialmente fin troppo ridotto, e di aumentare il numero di oggetti curativi e di slot per i mostri evocabili, semplificando drasticamente le missioni difensive presenti nel gioco.





unisce alle combo di attacchi normali e speciali e alle supermosse dei Warriors un ulteriore campionario di magie e skill, selezionabili con R1 e tasti frontali, senza contare opzioni difensive come roll parata e via discorrendo. Globalmente i moveset dei vari personaggi sono abbastanza vari, anche se salta subito all'occhio come le opzioni siano assimilabili a quelle dei generali dei vari Warriors nonostante il gioco proponga un cast infinitamente più ridotto rispetto alle altre iterazioni della saga Koei. Qui però si fermano le analogie coi Musou: non solo infatti i gruppi nemici sono più ridotti rispetto alle orde di soldati a cui i Dynasty Warriors e i Samurai Warriors ci hanno abituati, ma le stesse mappe danno all'azione un taglio decisamente diverso. Se alcuni livelli mantengono la vastità tipica delle battaglie campali di Omega Force, infatti, le mappe sono generalmente più piccole e si dividono in tre tipologie standardizzate: eliminazione totale dei nemici, lotta contro i boss e protezione di NPC o artefatti con ondate di avversari provenienti da portali posti in giro per le arene, portando il giocatore a sfruttare la possibilità di evocare i mostri sconfitti per presidiare gli snodi delle mappe, secondo logiche che richiamano i tower defense game. La durata minore delle missioni, l'assenza di obiettivi intermedi con esiti differenti, la ripetitività di certe sezioni e lo stacco con eventi e hub fra uno scontro e l'altro, purtroppo, finiscono per danneggiare il ritmo del gioco e, accompagnandosi a una customizzazione efficace ma non particolarmente profonda, a una sfida bilanciata in modo non sempre ottimale e ai già citati momenti filler che rendono a tratti pesante un titolo di per sé non particolarmente longevo, finiscono per togliere parte del fascino a un prodotto altrimenti piacevole e curato.

Gli amanti di Dragon Quest interessati a rivedere alcuni dei propri favoriti cimentarsi in un hack&slash tecnicamente pregevole che riprende tratti dei Warriors in una semplice cornice JRPG sicuramente psseranno sopra a queste lacune, e troveranno in Heroes un passatempo gradevole, capace di estendere la propria durata anche oltre al finale grazie a molte missioni opzionali (e al grinding richiesto per completare il gioco al 100%, complici le missioni assegnate nell'hub del gioco e la necessità di reperire oggetti e ingredienti con drop rate ridotti). Al contempo, però, in ambito PS4 chi sia interessato alla formula dei Warriors più che al franchise di Horii troverà in Samurai Warriors 4-II un prodotto più completo e vario, e un discorso simile si può fare riguardo a Tales of Zestiria per chi sia alla ricerca di un action-JRPG di qualità e d'impianto più tradizionale. All'orizzonte del resto c'è già un nuovo Heroes, il che fa sperare che Omega Force e Square Enix possano affinare quanto visto in questo primo episodio potenziando varietà e densità contenutistica.

PSM MAGNVS

La pagella di PSM

IN BREVE:
+ Ottimo comparto grafico.
+ Piacevoli battaglie hack&slash.
+ Tanta nostalgia per i fan di DQ.

- Problemi di level design.
- Pochi personaggi per un simil-Warriors.
- Longevità ridotta, grinding.

GRAFICA	8.5
SONORO	8.0
GIOCABILITÀ	7.5
LONGEVITÀ	7.5
IMPATTO	7.0

Heroes traduce piacevolmente la formula di Dragon Quest in ambito action, ma presta il fianco ad alcuni appunti a livello di ritmo, level design e contenuti.

7.5

Produttore: DEVOLVER DIGITAL | Sviluppatore: CROTEAM | Multiplayer: NO | Formato: PS4

Coscienza e Intelligenza artificiale, prati verdi, alberi e robot. Questo e molto altro, in The Talos Principle.

THE TALOS PRINCIPLE

Ma gli androidi sognano di paradisi elettrici?

A volte esistono opere che sembrano spuntare fuori dal nulla, possedute da un'ambizione sfrontata che concentra in sé intuizioni brillanti. Ed è solo un bene che anche l'utenza Playstation 4 possa oggi godere di The Talos Principle, opera di quel Croteam autore di Serious Sam che di serio, in fin dei conti, aveva poco o nulla. Giocare The Talos Principle equivale a vivere una discesa filosofica e radicale nella storia delle origini dell'androide, o meglio ancora dell'automa, o più precisamente del cyborg, o ancora meglio dell'uomo, a ben pensarci. Quella storia che si perde nella lontana mitologia greca che vuole Efesto, dietro ordine di Zeus, creatore di Talos, statua vivente a protezione dell'isola di Creta. I tipi di Croteam devono essersi semplicemente chiesti cosa sarebbe accaduto nella coscienza di Talos se fosse stato piazzato dal suo creatore in un Eden artificiale, a risolvere puzzle ambientali ed enigmi fatti di torrette semoventi, raggi laser da incrociare e soprattutto una torre, al centro dello scenario, per la quale è fatto assoluto divieto di accedere all'ultimo piano. Cosa sarebbe accaduto se questo Talos, sotto sembianze di robot nel nostro caso, avesse contravvenuto a tutto questo, andando a scovare dati e informazioni in computer e terminali ed archivi creati ad hoc, che lo avrebbero filosoficamente stimolato a continuare nella ricerca del proprio sé, del senso dell'esistenza e della verità ultima delle cose. È questo in fondo il cuore, la ricerca e il ludus su cui ruota il game design di The Talos Principle, nonché per certi versi l'intento perverso di Elohim ("Dio", in ebraico), voce autoritaria che guida il nostro avatar/robot all'interno del suo mondo artificialmente creato. Fra rovine greco-romane e scorci di città egizie e medievali, compito del giocatore è quello di venire a capo di un viaggio ludico quanto filosofico, al fine di giungere alla torre summenzionata nella piena libertà di poter scegliere poi cosa fare.

LABIRINTI DI FILOSOFIA

L'immagine che si genera nella mente quando si pensa ai meandri speculativi della "filosofia" restituisce spesso l'idea di labirinti di teorie, speculazioni e ragionamenti che finiscono col chiudere il filosofo in sé, girando attorno alla

Road to Gehenna? Uno splendido riciclo!

Stessi elementi, stesso setting e stessi livelli, ma con un game design da far gridare di piacere. È questa la filosofia di Road to Gehenna, espansione che fornisce altre cinque/sei ore di gioco aggiuntive riciclando il mondo di The Talos Principle, ma presumendo il giocatore consapevole della fine dell'avventura principale. Presentando una storia intrigante messa su da un manipolo di IA, Road to Gehenna è da considerarsi una vera e propria espansione di gioco, che farà felice coloro che The Talos Principle lo hanno amato. Visto poi che l'espansione è felicemente contenuta nella versione Playstation 4 senza alcun bisogno di acquistarla a parte, di che diavolo lamentarsi?



No, non è Portal

La struttura, o se vogliamo il cuore del game design di The Talos Principle si basa sulla risoluzione di puzzle ambientali. L'influenza di alcune delle dinamiche ludiche dello splendido Portal, concretizzate dalla presenza di torrette e raggi di luce laser, sono solo un abbaglio. La profondità dell'opera di Croteam è rintracciabile nella commistione fra la comprensione del suo portato filosofico-narrativo e l'utilizzo della materia grigia per la risoluzione degli enigmi e dei puzzle ambientali. The Talos Principle presenta tanta bella roba contenuta in archivi e portali informatici. Di testi da leggere su schermo, Portal aveva praticamente nulla.



ricerca della chiave che possa sbloccare il suo ragionare. The Talos Principle può definirsi metafora di tutto questo, in special modo nel momento in cui chiede al giocatore di assecondare la sua natura di puzzle solving premiando con chiavi dalla forma di "tetramini" che, risolti specifici enigmi, permettono accesso ad altre stanze e aree fra loro collegate. L'impianto di gioco a volte, e solo per il sapore a tratti restituito, può ricordare Portal e le sue suggestioni a stanze compartimentali, ma The Talos Principle aggiunge elementi quali la manipolazione del tempo e l'utilizzo di registratori olografici per la duplicazione di oggetti. Senza contare l'utilizzo di un jammer per sbloccare porte, spostare torrette/mitragliatrici e interagire su connettori laser. La convivenza di tecnologia surreale e avanguardistica, di concerto con paesaggi antichi e suggestivi accompagnati da musica classica e un motore grafico con effetti di luce dinamica che svolge egregiamente il suo lavoro, regalano un respiro strano ed originale, che sgomita fra passato e un futuro cyberpunk. Tutto ciò è di certo funzionale alla direzione artistica pretesa da Croteam, che non si adagia solo sul feedback audiovisivo per farsi valere, bensì mette in scena un comparto narrativo fra i più profondi, persuasivi e intriganti che un'opera indipendente sui generis abbia mai inscenato. Da questo punto di vista è d'obbligo specificare che se la versione PC vantava sottotitoli in italiano da Traduttore Google (riguardo la loro discutibile qualità), tale opzione sulla versione Playstation 4 è stata totalmente cassata, a scapito di chi non mastica l'inglese. Vista la mole di testi reperibili da archivi e terminali ai quali si ha accesso progredendo nel gioco, nonché gli svariati interventi durante i quali si palesa l'autoritaria voce di Elohim, risulta un peccato pensare che di certo molti giocatori non riusciranno a comprendere in pieno il portato narrativo di The Talos Principle. Sarebbe stato più apprezzabile perdere alcune delle sfumature di senso che necessariamente si verificano a causa di una discutibile traduzione, piuttosto che rinunciare totalmente a venire incontro a chi non mastica la lingua d'Albione. Ma del resto si sa, anche il mondo dei videogiochi ha un suo modo strambo di procedere, e a volte non rimane che prendere il tutto con filosofia. Una filosofia in questo caso fatta di enigmi e puzzle ambientali, ma dal sapore stranamente cyberpunk. Al netto di qualche incertezza del motore di gioco, The Talos Principle è una esperienza di qualità che va vissuta e metabolizzata, visto che passerà del tempo prima che qualcosa di simile potrà ripresentarsi.

PSM BRAUNLUIS

La pagella di PSM

IN BREVE:
+ Intrigante, spesso brillante.
+ Narrazione di altissimo livello.
+ Tanti enigmi e puzzle ambientali.
+ Espansione Road to Gehenna.

- Solo in inglese.
- Sporadiche magagne grafiche.

GRAFICA	9.5
SONORO	9.0
GIOCABILITÀ	8.5
LONGEVITÀ	9.0
IMPATTO	9.0

Il videogioco di Croteam possiede una direzione artistica sconcertante. Narrazione, enigmi, mitologia, filosofia, sci-fi e cyberpunk si combinano in The Talos Principle in un'esperienza unica e rara.

9.0

Produttore: FRICTIONAL GAMES | Sviluppatore: FRICTIONAL GAMES | Multiplayer: NO | Formato: PS4

Terrorizzante e affascinante, SOMA è un survival horror insospettabile, dalla narrazione profonda e toccante.

SOMA

Pathos 2 chiama, e il cervello ricomincia a sanguinare...

Gli svedesi Frictional Games sono i padri di Penumbra e Amnesia: The Dark Descent. Per molti videogiocatori non avvezzi alla scena PC questi nomi diranno poco o nulla, ma a molti altri non sfuggirà affatto il portato di tale genitorialità. Siamo dalle parti del survival horror, o meglio ancora, della ri-definizione del survival horror in prima persona. Un naturale progresso che, senza rischi di smentite di sorta, è passato più volte per le opere di Frictional Games reclamando il suo lascito. Senza Amnesia, per farla breve, non ci sarebbero in giro né Outlast, né Alien: Isolation, per dirne alcuni. È da queste premesse concettuali che le vicende del canadese Simon Jarret, ragazzo scampato ad un mortale incidente stradale, s'aprono durante un "innocuo" esame al cervello eseguito mediante una avanguardistica tecnica sperimentale – che finisce davvero male. Catapultato inspiegabilmente nel futuro, e ancor peggio all'interno della stazione di ricerca sottomarina Pathos 2, compito di Simon è quello di rintracciare il filo di Arianna di quanto accaduto sulla stazione, setacciando stanze, terminali, robot manutentori e in definitiva passando attraverso qualcosa di molto, di parecchio disturbante. Al netto d'ogni spoiler sulla sua trama, SOMA entra di buon diritto nella schiera di quelle esperienze videoludiche indipendenti che non amano prendere in mano il giocatore, bensì preferiscono regalargli il gusto complice della scoperta e della rivelazione, e perché no, di alcuni memorabili momenti di puro, genuino e non programmato terrore. L'esperienza archiviata da Frictional Games nel creare tensione e suspence è una virtù che con SOMA diventa palpabile. I robot umanizzati della stazione di Pathos 2 (e già si sta dicendo troppo), così come le sezioni sottomarine in cui si può stranamente respirare (e qui si sta davvero dicendo tanto), si mischiano ad

Horror with no guns

Non ci sono armi, in SOMA. Per quanto l'inventario richiamabile possa annoverare parecchi oggetti, non esistono fucili o razzi da utilizzare contro i nemici, né pozioni rigeneranti. Vengono solo concesse possibilità di fuga dinanzi le mostruosità, e dopo un paio di volte in cui si soccombe si riparte semplicemente dall'ultimo dei checkpoint, comunque generosi e ravvicinati. L'intento di Frictional Games è prettamente narrativo quindi, legato al desiderio di far vivere la storia messa su in SOMA, piuttosto che inscenare una sfida all'ultimo colpo. Si tratta di una prerogativa e di una velleità che gli sviluppatori indipendenti possono permettersi, e che sinceramente, è sempre bello quando accade.





I momenti di puro terrore non mancano, in SOMA. Eppure esiste una ragione a tutto. Una ragione triste, insospettabile e affascinante...

Ieri e oggi, survival horror

Avete presente il momento in cui il primissimo zombie volta il capo per guardarci nella magione del primissimo Resident Evil del 1996 su PsOne? Avete presente quel momento in cui partiva una cut-scene durante la quale non si poteva far altro che assistere? Bene, un tempo era quello il survival horror. Bisogna adesso immaginare la possibilità di interagire anche durante quella scena, magari voltando le spalle e fuggendo quando l'orrore non ancora ci guarda in faccia. Ecco, oggi è questo è il survival horror, e SOMA lo rappresenta alla perfezione.



ambienti interni che richiamano opere metabolizzate ormai nell'immaginario collettivo dei cultori di cultura pop – da Alien a Doom, da The Abyss a Bioshock. Ma è la narrazione, più di tutto in SOMA, a fare la maledetta differenza. Più specificatamente, un qualcosa chiamato ludonarrazione totale...

LUDONARRAZIONE TOTALE

Già, ludonarrazione. Una brutta parola, dovrebbe averla introdotta il giornalista videoludico Ivan Fulco, per coloro che non sanno chi sia, Ivan Fulco. Sta di fatto che SOMA è questa ludonarrazione totale, vale a dire che il piano narrativo e il campo interattivo di possibilità è qualcosa di mai distinto, poiché tutto ciò che il giocatore compie su schermo, di concerto con quanto accade per far proseguire la storia dal punto di vista narrativo, non è mai interrotto da cut-scene, o da momenti nei quali è possibile abbandonare il Dualshock 4.

La narrazione di SOMA avviene nell'hic et nunc, sempre e comunque, per cui è possibile trovarsi a scandagliare un terminale che sta elargendo rivelazioni, o ad interrogare un robot massacrato a terra che si crede umano e ci sta implorando di aiutarlo, e di punto in bianco decidere di allontanarci, perdendo di vista un momento, un dialogo rilevante. Anche se tutto l'impianto di gioco è strutturato affinché nulla venga perduto, ciò non toglie che questa libertà – di azione e al contempo interpretativa – rimessa al giocatore finisca col ridisegnare alcuni stilemi del survival horror comunemente inteso, spingendo il discorso verso territori di meccaniche ludiche ancora da esplorare. È forse questo il più grande pregio di SOMA, a prescindere dal grado di terrore e orrore (nella norma) che può suscitare nel giocatore, dalla sua durata (non più di dieci ore) o dalla sua rigiocabilità (sinceramente, non molto alta).

Per coloro che dovessero decidere di investire il loro tempo all'interno dell'universo messo su da Frictional Games, il biglietto d'ingresso offre una storia intrigante, accompagnata da alcuni momenti narrativi che presentano un coinvolgimento filosofico-esistenziale di alta qualità, di quelli come difficilmente se ne incontrano nei soliti videogiochi che pretendono basare su stilemi classici il loro definirsi "survival horror".

Il suggerimento, in questo caso, è quello di non farsi ingannare dalla visuale in prima persona, dalle atmosfere cupe e da tutto ciò che di canonico a prima vista possiede SOMA. Il classico, dalle sue parti, lascia spazio al progresso di un nuovo linguaggio. È il survival horror che sta cambiando, e i gamers, semplicemente, lo fanno con lui.

PSM BRAUNLUIS

La pagella di PSM

IN BREVE:

+ Nuova direzione per il survival horror.
+ Narrazione insospettabilmente curata.
+ A tratti parecchio terrorizzante.
+ Intelligente e intrigante.

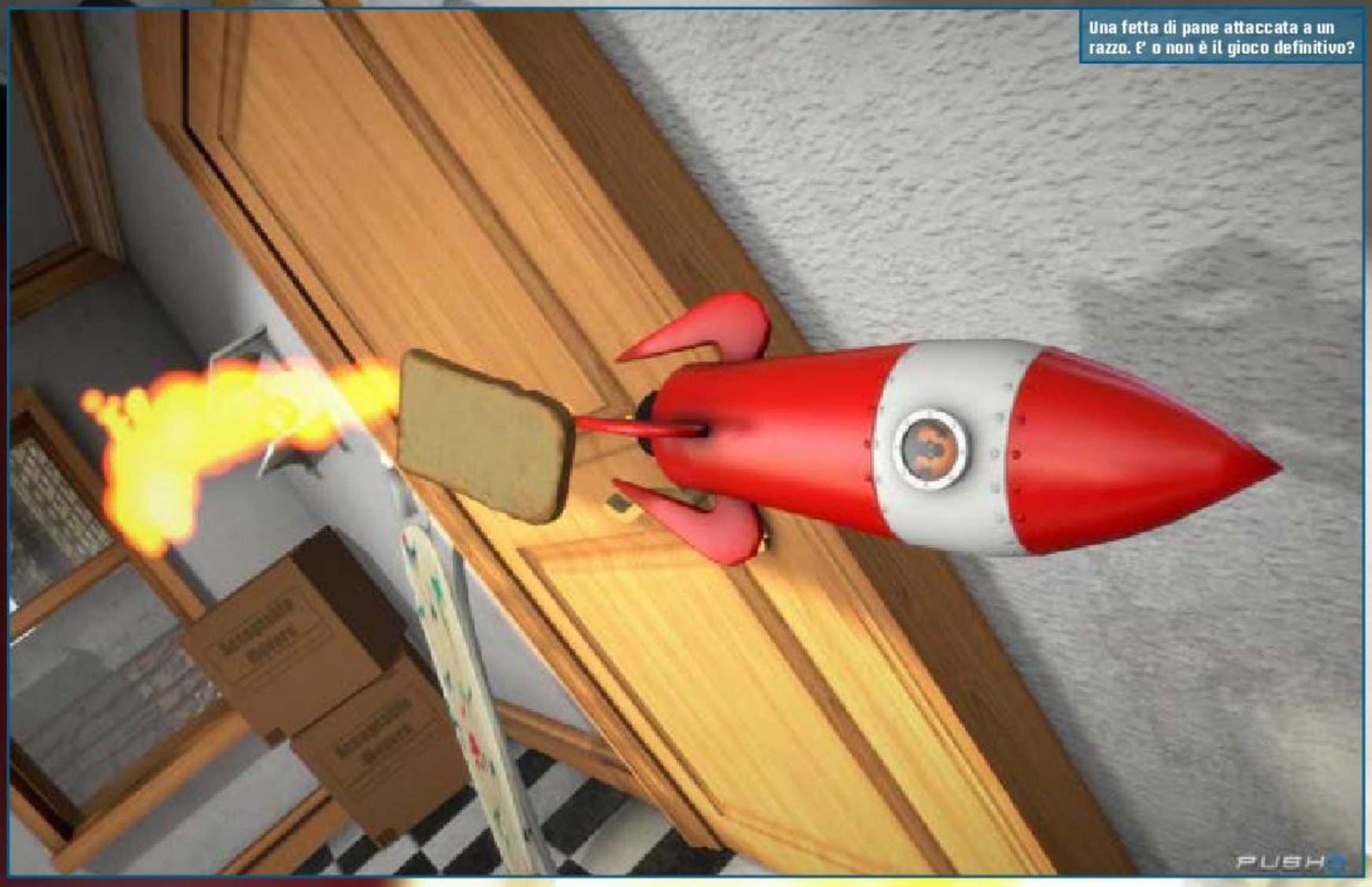
- IA dei nemici a volte deficitaria.
- Non così rigiocabile.

GRAFICA	8.5
SONORO	9.0
GIOCABILITÀ	8.5
LONGEVITÀ	8.0
IMPATTO	8.5

Frictional Games sa come toccare corde profonde riguardo ai survival horror in prima persona, e con SOMA è riuscita a tracciare nuove direzioni. Fate un giro su Pathos 2, e verrà da sé rimanerne affascinati.

8.5

Produttore: BOSSA STUDIOS | Sviluppatore: BOSSA STUDIOS | Multiplayer: NO | Formato: PS4



Una fetta di pane attaccata a un razzo. E' o non è il gioco definitivo?

I AM BREAD

Siamo quello che mangiamo

Faccio subito un piccolo disclaimer: non potrò parlarvi del comparto audio di I Am Bread perché, al momento della prova pad alla mano, musica ed effetti sonori erano perennemente coperti dalle mie risate isteriche alternate alla frase IO SONO PANE. Cavolo, non avrei mai pensato che un giorno avrei potuto scrivere una cosa simile.

CARBOIDRATI A MANETTA!

Eppure "Io sono pane", oltre ad essere la traduzione nella lingua del Bel Paese del titolo originale, è anche quello che ho ripetuto incessantemente durante le mie sessioni di gameplay con questo cavolo di gioco. Sono pazzo? Sicuramente, ma anche i ragazzi di Bossa Studios non sono messi benissimo. Dopo Thomas Was Alone e il controverso Surgeon Simulator, gli sviluppatori inglesi "sfornano" (lo so, lo so, ma non potevo non approfittarne, era lì) un altro videogioco fuori dagli schemi; anzi, fuori di testa. I Am Bread mette i giocatori nei pa(n)ni farinosi di baguettes, crackers e affini in quello che è letteralmente il primo simulatore di pane della storia. Non vi basta? C'è pure una trama.

TOASTY!

L'assurdissima premessa della modalità campagna è questa: un tizio è convinto che il suo pane abbia preso vita e stia spostando a random vari oggetti sparsi per casa. Il suo psichiatra non gli crede e dà inizio a una serie di trattamenti che ci porteranno a prendere il controllo di vari tipi di pane, il cui obiettivo è quello di riuscire a farsi tostare a qualunque costo (capite ora perché dico che questi qui sono fuori di melone?), cercando di rimanere "il più commestibile possibile". I livelli sono rappresentati dalle varie stanze della casa e si parte dalla cucina, al cui centro troneggia una tavola apparecchiata sulla quale (oltre a qualche piatto sporco, un vasetto di marmellata, un po' di burro e un bicchiere di vino mezzo vuoto) c'è lui, il vostro avatar glutinoso, il pane. A qualche metro da voi, sulla credenza, un tostapane fumante vi brama e voi bramate lui, eccitati all'idea dell'incontro che porterà a una tostatura perfetta. Per raggiungere l'obiettivo dovrete...beh, innanzitutto cominciare a muovervi. Ed è qui che comincia l'isteria non-sense.



Ecco il nostro eroe in azione.



Le baguettes sono pericolose.

Meglio soli che male accompagnati

Oltre alla già di per se assurda modalità Campagna, I Am Bread ne include altre quattro altrettanto folli: in Furia, si devono distruggere tutti gli oggetti nelle varie stanze accumulando combo e quindi punti; in Bagel Race i livelli diventano dei veri e propri circuiti da percorrere attraversando i vari checkpoint nei panni di -appunto- un bagel e nella modalità Zero-G invece, la nostra fetta sarà dotata di jetpack(!) e fluttuerà in giro senza forza di gravità allo scopo di tostarsi come nella modalità principale. Infine, non può mancare una modalità Free Roaming, nella quale potremo dare sfogo a tutti i nostri istinti di Pane in tutta libertà.





PANICO

Sfido chiunque a non ridere dopo aver premuto un tasto per la prima volta. Davvero, buona parte del divertimento deriva proprio dal cercare di muovere la nostra fetta di pane in giro per lo scenario. Il sistema di controllo poi, ci mette del suo per rendere le cose ancora più esilaranti: con i tasti dorsali si controllano le rispettive quattro estremità del nostro alter-ego (due, nel caso di baguettes e ciambelle), con le quali si deve fare perno per poi spostarsi con la levetta destra, mentre i classici frontali servono invece per attaccarsi alle pareti o agli oggetti. Mi piacerebbe potervi dire che tutto questo è molto più facile a dirsi che a farsi ma in realtà non lo è per niente e passerà un bel po' di tempo prima che impariate a gestire al meglio i controlli ma cacchio, saranno proprio i momenti in cui vi divertirete di più: vedere una fetta di pane imburrata cercare di sforzarsi per raggiungere la cima di un mobile è una cosa che non si vede tutti i giorni (se la vedete, fate domanda per entrare in Bossa Studios).

BRICIOLE POLIGONALI

A livello tecnico non siamo di certo davanti a un capolavoro. Qualche rallentamento di troppo (abbastanza inspiegabile, in effetti, visto il poco che deve muovere il motore grafico), diverse compenetrazioni dei poligoni e textures in bassa definizione la fanno da padrona, ma il bello è che una volta preso in mano il controller non farete assolutamente caso a tutto ciò, talmente sarete impegnati a "essere pane" come non mai. Per quello che riguarda l'audio invece (da quel poco che sono riuscito a sentire) le musiche sono orecchiabili e stupisce quanto realistico sia il rumore del pane che striscia sulle varie superfici. Insomma gente, per pochi euro vi portate a casa un giochino che anche se non vi farà passare dei pomeriggi interi (dopo un po' annoia,specie se non si ha la pazienza per sopportare il sistema di controllo) vi strapperà sicuramente qualche risata. Il consiglio è: pizza, birretta, amici e... pane.

PSM LOGAN SINGER

La pagella di PSM

IN BREVE:

+ L'ideale è geniale.
+ Non sembra ma è impegnativo.
+ Ottimo per una serata con gli amici.

- Dopo un po' può annoiare.
- Graficamente è povero.
- Troppo glutine.

GRAFICA	6.0
SONORO	7.0
GIOCABILITÀ	7.0
LONGEVITÀ	7.0
IMPATTO	8.0

Dopo aver giocato a I Am Bread non guarderete più il vostro pane con gli stessi occhi. Altro che simulatori di capra; siate pane e andatene fieri.

7.0

Produttore: KOEI TECMO | Sviluppatore: KOEI – TEAM OMEGA FORCE | Multiplayer: SÌ | Lingua: INGLESE (TESTI), GIAPPONESE (AUDIO)

SAMURAI WARRIORS 4-II

Rielaborazioni Sengoku

Fin dai ridenti giorni di PlayStation 2, il team Omega Force di Koei ci ha abituati a riedizioni varie degli episodi di Warriors, la saga hack&slash calata di volta in volta in contesti storici reinterpretati in modo fantasioso. Se in passato questo trend si ricollegava alle versioni Xtreme Legends, vere e proprie espansioni, per Samurai Warriors 4, ultimo episodio della serie ambientata in Giappone nel turbolento periodo Sengoku, Koei ha puntato su un spin-off differente il cui nome pare fare il verso ai titoli di certi JRPG Square Enix, Samurai Warriors 4-II, Se questa scelta dipende forse da una causa in corso in Giappone fra Koei e Capcom in merito a un copyright relativo alla combinazione fra espansioni e software originale, i cambiamenti di SW4-II non sono solo nominali ma coinvolgono la natura stessa del gioco, pensato non come una mera aggiunta all'originale ma come un titolo autonomo volto a rielaborare le dinamiche ludiche e narrative proposte dal capitolo precedente.

IL RITORNO DEI DAIMYO

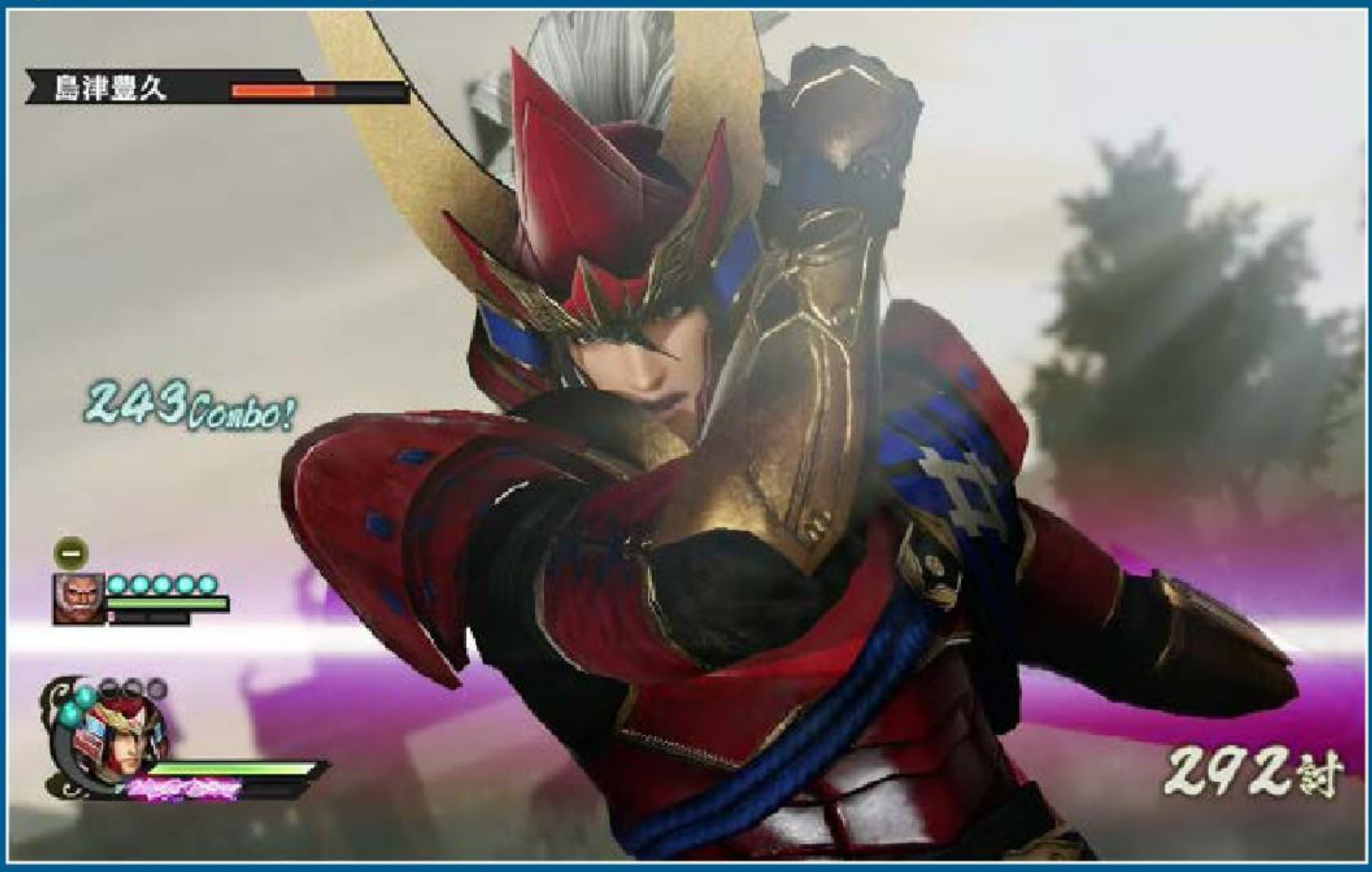
Lo Story Mode di Samurai Warriors 4, di cui vi avevamo parlato giusto un anno fa, puntava all'approfondimento delle molte fazioni in guerra nel Giappone del sedicesimo secolo, partendo dal tentativo di unificazione operato da Oda Nobunaga per arrivare al climax finale della battaglia di Sekigahara, che vide il trionfo di Ieyasu Tokugawa e la creazione dello shogunato che avrebbe resistito fino alla fine dell'Ottocento, col ritorno al potere dell'Imperatore Mutsuhito. Questo 4-II, al contrario, preferisce focalizzare la sua attenzione sulle campagne relative a singoli condottieri, per quanto quest'enfasi biografica non marchi una discontinuità particolarmente profonda contando la rilevanza marginale del comparto narrativo nell'ambito dei Warriors e la necessità di coinvolgere altri personaggi nella vicenda di ogni protagonista. In merito, un budget superiore avrebbe sicuramente permesso di valorizzare meglio quest'approccio, mentre è evidente come 4-II debba puntare principalmente al riutilizzo del materiale





Il samurai in rosso

Naomasa Ii, giovane e impetuoso vassallo di Ieyasu Tokugawa, debutta con la sua sfavillante armatura rossa in Samurai Warriors 4-II, rappresentando l'unica vera aggiunta all'ampio roster di personalità dell'era Sengoku già visto nel precedente episodio. Rimasto orfano del padre a causa degli intrighi interni al potente clan Imagawa, Naomasa venne accolto da Tokugawa e divenne uno dei suoi più leali sottoposti, combattendo in tutte le principali battaglie della fine del periodo Sengoku e ricevendo nello scontro finale di Sekigahara una grave ferita, probabilmente responsabile della sua prematura dipartita solo due anni più tardi. Seguendo l'esempio di alcuni membri del clan Takeda, Naomasa e le sue truppe impiegavano armature rosse per impressionare i nemici, cosa che consolidò la sua fama come uno dei quattro guardiani del futuro Shogun insieme ad altri condottieri di spicco come Tadakatsu Honda.



già presente nel tentativo di proporre ai veterani qualche svolta interessante. Lo stesso cast di personaggi disponibili, di per sé enorme e decisamente vario, vede l'unico aggiornamento col debutto del focoso Naomasa Ii, che pure sa farsi valere con un design divertente e un moveset piacevole.

SAMURAI ROGUELIKE

Le principali migliorie, però, emergono una volta che si analizzi l'offerta ludica di questa riedizione. Samurai Warriors 4 aveva mantenuto la struttura tipica della serie proponendo battaglie campali con basi da invadere, missioni più o meno opzionali e migliaia di soldati e ufficiali da eliminare con combo pirotecniche, introducendo la possibilità di schierare due generali switchabili in qualisiasi momento, gli attacchi Hyper capaci di falciare con scatti fulminei interi battaglioni e nuove dinamiche relative ai duelli contro i condottieri nemici, novità che avevano migliorato il ritmo e la varietà degli scontri dando una spinta in avanti ai Warriors. Il nuovo 4-II mutua queste variabili senza particolari differenze, pur ribilanciando le mosse Hyper legando la loro efficacia al morale delle truppe nemiche. Dove le differenze si fanno radicali è nella customizzazione, vero punto debole dell'originale per via di un sistema di gestione delle armi farraginoso e poco divertente. In 4-II, al contrario, vengono eliminate le abilità legate agli accessori ed ogni personaggio dispone di un complesso schema dove acquistare le abilità con appositi manuali, operando una crescita parallela a quella legata all'esperienza e ai livelli. Anche le armi sono gestite in modo più razionale, permettendo fusioni e personalizzazioni varie che si estendono persino ai cavalli, combinabili proprio come gli equipaggiamenti per ottenere il destriero definitivo. Anche la creazione del personaggio originale viene ripresa e arricchita rispetto all'originale, permettendo di dar vita a nuovi guerrieri da impiegare nelle varie mappe. Un ulteriore miglioramento si registra poi nella modalità aggiuntiva: il Conquest Mode di SW4, con la sua mappa del Giappone in cui muoversi fra una schermaglia e l'altra, viene infatti sostituito da un Survival Mode più interessante e coeso, dove il personaggio selezionato si troverà a scalare una torre secondo logiche simili ai roguelike, con sfide e ricompense progressivamente sempre più interessanti, eventi randomizzati, boss speciali e molte altre variabili di cui tener conto. Pur essendo ludicamente un miglioramento rispetto a Samurai Warriors 4, è indubbio che 4-II possa risultare già visto a chi abbia investito decine di ore nell'originale, senza contare la bizzarra impossibilità di importare il salvataggio (forse a causa del citato contenzioso legale) per mantenere la crescita dei personaggi. Per chi non avesse dato una chance al precedente episodio, però, Samurai Warriors 4-II rappresenta un prodotto estremamente solido e longevo, che si colloca al vertice del suo filone hack&slash insieme al datato ma sempre consigliabile Warriors Orochi 3.

PSM MAGNVS

La pagella di PSM

IN BREVE:
+ Azione veloce e diversificata.
+ Niente import save da SW4.
+ Customizzazione migliorata.
+ Valida modalità roguelike.

- Scenari narrativamente carenti.
- Riciclo, solo un nuovo generale.

GRAFICA	7.5
SONORO	7.5
GIOCABILITÀ	8.0
LONGEVITÀ	9.0
IMPATTO	7.5

Pur essendo poco più di un'espansione, 4-II riesce ad ampliare e migliorare la formula dell'episodio precedente, posizionandosi come uno dei migliori Warriors di sempre.

8.0

Produttore: ATLUS USA \ NIS AMERICA | Sviluppatore: LANCARSE | Multiplayer: NO | Lingua: INGLESE (TESTI), GIAPPONESE (AUDIO)

XBLAZE LOST:MEMORIES

エクスブレイズ　ロストメモリーズ

Non si vive di soli ricordi







Nell'intricata vicenda di Lost Memories non mancano momenti demenziali, come i quiz fra le due protagoniste.



Pochi generi videoludici si prestano a potenziali sequel diretti come le visual novel giapponesi, dove l'enfasi pressoché totale sull'intreccio e la caratterizzazione dei personaggi può giustificare narrativamente e commercialmente seguiti dove riproporre personaggi di successo o ampliare vicende ricche di sfumature. Situazioni simili si sono viste in franchise come Fate, Ace Attorney o Zero Escape, e lo stesso trattamento tocca ora ad un titolo certamente meno noto, quel Xblaze di cui vi parlavamo un anno fa su queste pagine. Sviluppato da Arc System Works come distante prequel delle vicende della saga beat'em up BlazBlue (di per sé dotata di uno Story Mode gestito a mo' di visual novel), il primo episodio, Code Embryo, proponeva una discreta vicenda action-shounen basata sulle avventure del giovane studente Hinata e delle sue alleate, unita a buoni valori di produzione e ad una gestione interessante degli snodi della trama, basata sul reperimento delle informazioni piuttosto che su semplici scelte. Se il vero finale non lasciava aperti particolari interrogativi sulla vicenda principale, fin da allora era possibile immaginarsi molte direzioni per sviluppare eventuali seguiti, ad esempio approfondendo l'ambientazione e potenziando i collegamenti con BlazBlue in modo da operare quel ricongiungimento fra le due ambientazioni che Code Embryo, ambientato ai giorni nostri, non aveva potuto portare a termine.

MEMORIE RICICLATE

Arc System, però, ha ritenuto di muoversi in modo molto diverso. L'incipit di Xblaze Lost Memories, localizzato da Aksys sulle stesse piattaforme (Vita e PS3) che avevano ospitato il predecessore, vede infatti una maga senza nome (per quanto la sua vera identità possa essere intuita dai fan di BlazBlue) tuffarsi in una dimensione misteriosa per salvare la sorella, dotata di un potere che la rende ambita da molte fazioni. La nostra eroina si troverà così in un mondo ignoto, dove verrà condotta dall'enigmatica Nobody in un viaggio fra i ricordi altrui. Questa prima parte, pur presentando qualche pregio nell'ottica dei rapporti fra l'eroina e la sua bizzarra guida, viene compromessa dalla scelta di riproporre sotto forma di memorie i flashback relativi alla vicenda di Code Embryo che, sia pur con diverse variazioni, viene riproposta pedissequamente finendo per mettere in secondo piano l'intreccio originale. In questa scelta giocano evidenti problemi di budget, visibili nella minuscola dose di asset grafici originali e nella povertà estrema dei piccoli dungeon 2D in cui l'eroina si muoverà per trovare i cristalli legati ai ricordi, fra una sezione novel e l'altra. La conclusione di questo primo arco narrativo, pur se frettolosa e indebolita dal ritmo traballante delle ore precedenti, è sicuramente la parte migliore dell'opera, oltre a proiettare la vicenda nella sua seconda fase, un vero e proprio sequel di Code Embryo in cui ci troveremo nei panni di una delle eroine dell'originale nel tentativo di salvare i vecchi protagonisti da una minaccia misteriosa.

DI NUOVO A YOKOZAKI

Se il primo arco narrativo, potenzialmente interessante, soffriva a causa delle divagazioni e della povertà contenutistica, questa seconda parte vive cronici problemi di ritmo ed è assimilabile più a un fandisc che ad un sequel vero e proprio, dato che il tempo dedicato all'approfondimento dell'intreccio e dell'ambientazione è superato da quello impiegato per scenette slice of life volte a intrattenere i fan dell'originale, ovviamente riutilizzando fondali e sprite. L'epilogo finale, stavolta vincolato ad alcune scelte, non fa granché per risollevare un prodotto che, al netto di alcune scene nella parte centrale, più che un seguito degno limitato dal basso budget sembra un frettoloso tentativo di giustificare un massiccio riciclo degli asset grafici dell'episodio precedente. Se simili criticità narrative non possono che compromettere strutturalmente il fascino di una visual novel, a maggior ragione contando la longevità ridotta e lo scarso incentivo alla rilettura, Lost Memories può se non altro contare sulla piacevole presentazione ereditata da Code Embryo, con scene più dinamiche e curate rispetto alla media del genere, una discreta colonna sonora, un utile database ricco di approfondimenti e una buona direzione artistica, anche se i (pochi) personaggi introdotti in questo sequel paiono esteticamente meno ispirati rispetto ai vecchi protagonisti. Non manca poi la vena autoironica tipica di Arc System, che riequilibra i momenti più drammatici con siparietti demenziali come il Quiz che separa i vari episodi della prima parte del gioco. Nonostante queste attrattive, Lost Memories rimane un prodotto difficile da consigliare anche nell'ambito ristretto dei fan delle visual novel, specie in un periodo dove le localizzazioni ufficiali portano su console prodotti come Steins;Gate o i titoli otome localizzati in questi mesi dalla stessa Aksys.

PSM MAGNVS

La pagella di PSM

IN BREVE:
+ Interazioni fra le due eroine.
+ Presentazione curata...
- ... ma segnata da forti riciclo.
- Flashback eccessivi.
- Vicenda gestita in modo discutibile.
- Longevità ridotta.

GRAFICA	7.0
SONORO	7.0
GIOCABILITÀ	4.0
LONGEVITÀ	5.0
IMPATTO	4.0

Lost Memories si rivela purtroppo un sequel deludente, tanto nell'ottica della vicenda di Xblaze quanto nel più ampio ambito delle visual novel.

4.0

Produttore: ACTIVISION | Sviluppatore: VICARIOUS VISIONS | Multiplayer: SÌ | Formato: PS3, PS4



SKYLANDERS SUPERCHARGERS

Il videogioco con la plastica dentro che piace tanto ai bambini (ma non solo)!

La storia può risultare un po' banale e meno coinvolgente rispetto agli altri capitoli, ma questo è davvero l'unico aspetto poco riuscito di Skylanders SuperCharges. La campagna principale è strutturata ancora una volta in missioni ed è supportata da un gameplay originale che funziona sempre bene. Caratterizzato da esplorazione, combattimenti, forzieri da aprire e punti esperienza da raccogliere, risulta infatti sempre godibile e perfettamente bilanciato. La principale innovazione riguarda la presenza di veicoli di terra, acqua e aria che, oltre a regalare una bella ventata di aria fresca, aumentano anche il divertimento complessivo. A questo si aggiunge anche una varietà di situazioni di gioco davvero impressionante. Pur rimanendo nell'ambito di un action dalle meccaniche ben definite, ci sono mappe in cui gli sviluppatori si divertono a giocare con la gravità e con la prospettiva, altre in cui riescono a ricreare un'ambientazione particolarmente affascinante con pagine che prendono letteralmente vita, altre dove gli Skylanders diventano minuscoli come insetti o grandi come palazzi. Insomma il rischio di annoiarsi è scongiurato. Bella anche l'introduzione del multiplayer che offre la possibilità di cimentarsi in gare a quattro con corse divertenti e tracciati di ottima fattura, Seppure migliorabile, il multiplayer va assolutamente riproposto nei prossimi capitoli della serie.

PSM AMANDA





La pagella di PSM

IN BREVE:
+ Gameplay semplice e divertente.
+ Ci sono i nuovi veicoli!
+ Tantissima roba da fare e sbloccare!
+ È un prodigio di tecnica.

- Multiplayer migliorabile.
- La storia è poco coinvolgente.

GRAFICA	8.0
SONORO	8.0
GIOCABILITÀ	8.5
LONGEVITÀ	8.5
IMPATTO	7.5

La formula di gioco messa in piedi da Activision è vincente, solida ed efficace. Il nuovo Skylanders diverte senza complicare la vita e si affronta con spensieratezza.

8.0

Condividi la tua passione
Regala un corso di Fotografia

Sprea FOTOGRAFIA

ACCADEMiA
2015 - 2016

Corsi di fotografia

ENTRY LEVEL **9 lezioni** più un **Workshop finale**
Docente: **Mauro Rinaldi**

AVANZATO **9 lezioni** più un **Workshop finale**
Docente: **Matteo Macchiavello**



Corsi di Photoshop

ENTRY LEVEL
4 lezioni da **1 ora e mezza**
Docente: **Gianluca Catzeddu**

AVANZATO
4 lezioni da **2 ore**
Docente: **Gianluca Catzeddu**

POST-PRODUZIONE DEL RITRATTO
1 giornata dalle **9:00** alle **18:00**
Docente: **Gianluca Catzeddu**

Guadagna con i tuoi scatti

FAI CONOSCERE E VENDI LE TUE FOTO ONLINE
2 lezioni dalle **9:00** alle **18:00**
Docente: **Enrico Ratto**

Serate a tema

RACCONTI DI GRANDI AUTORI
1 serata ore **21.00** - **Maurizio Galimberti**
1 serata ore **21.00** - **Denis Curti**

Per informazioni sui corsi, workshop e serate a tema
www.spreafotografia.it/accademia

Produttore: BANDAI NAMCO | Sviluppatore: CD PROJEKT RED | Multiplayer: NO | Formato: PS4



Sì, Hearts of Stone s'apre con una rana gigante. Qualche problema?

THE WITCHER III: HEARTS OF STONE

Cuori di pietra e narrazione sopraffina per il primo DLC dello Strigo!

A nord e ad est di Novigrad, The Witcher 3 si espande. E lo fa meravigliosamente, con nuovi territori, nuove Cacce al tesoro, nuove armi e armature e nuovi scorci che slargano i confini del mondo dello Strigo. Tutto questo ad un prezzo assolutamente accettabile, considerando che Hearts of Stone, prima espansione a pagamento di The Witcher 3, preso sul versante della qualità narrativa può essere considerato il miglior DLC di tutti i tempi, un piccolo gioiello capace di splendere di vita propria. Giocabile anche in stand-alone con le dovute premesse (vedi box), la nuova avventura di 10 ore di Geralt lo vede impegnato in una serie di circostanze di cui è giusto non specificare nulla, se non che porteranno ad approfondire quanto già accaduto in Wild Hunt. Senza stravolgere il gameplay di gioco, fra le novità va di certo segnalato l'Incantatore, un nuovo tipo di artigiano che revisiona il sistema basato su rune e glifi riguardo al potenziamento di armi e armature. La possibilità di poter disporre ora di tre slot liberi, combinata a quella di poter incrementare di uno slot qualsiasi componente dell'equipaggiamento, dona un sapore più profondo alla personalizzazione, visto che incantando un oggetto e combinando tre o più rune e glifi si dà adito ad incantesimi più potenti, che abilitano la possibilità di ottenere bonus permanenti, a scapito di altre caratteristiche.

STORIA DI ALTISSIMA QUALITÀ

La narrazione, dicevamo. CD Projekt Red ha abituato bene, benissimo la propria utenza, e The Witcher 3: Hearts of Stone presenta uno dei comparti narrativi, riguardo il discorso DLC, qualitativamente migliori fra quelli sinora pubblicati. Dal plot principale ai dialoghi con i personaggi, la possibilità di allontanarsi dall'opera di Andrzej Sapkowski, autore della serie di libri originale, ha offerto al team polacco la preziosa libertà di creare un mondo coerente con quello dello scrittore, ma al contempo



Witcher avvisato...

Cominciare l'avventura di Hearts of Stone senza aver finito la trama di Wild Hunt è possibile, ma sconsigliato. Essendo pensato per giocatori di livello 30 o più, Hearts of Stone mette a disposizione un Geralt di livello 32 assieme a quaranta e oltre punti abilità assegnabili. Cosa da non sottovalutare, viene considerato Wild Hunt già completato, e ciò comporta la probabilità di incappare in personaggi che sputeranno spoiler come se non ci fosse un domani. Witcher avvisato...











libero dal gioco della derivazione e da ogni influenza di sorta. Il risultato è una avventura che si integra perfettamente con quanto accaduto in Wild Hunt (necessariamente, condividendone il mondo di gioco), ma al contempo si concentra nel regalare al giocatore qualcosa di qualitativamente valido, vale a dire una scrittura degna delle migliori sceneggiature. Ogni altro commento risuonerebbe superfluo. Per chi ha goduto The Witcher 3, Hearts of Stone è un passaggio obbligato. E in attesa della prossima espansione, CD Projekt Red merita tutto il riconoscimento possibile per il grande lavoro svolto nei confronti dei giocatori e della sua creatura attualmente più importante. In attesa di Cyberpunk 2077, ovviamente.

PSM BRAUNLUIS



La pagella di PSM

IN BREVE:

+ Narrazione splendida.
+ Ottimo rapporto qualità/prezzo.
+ Nuovi scenari, durata perfetta.
+ L'Incantatore, nuovo artigiano.
+ Personalizzazione più profonda.

- Gameplay invariato.

GRAFICA	9.5
SONORO	8.5
GIOCABILITÀ	9.0
LONGEVITÀ	9.0
IMPATTO	9.0

La qualità di CD Projekt Red, la narrazione profonda che ha dell'incredibile, la cura maniacale dei particolari... Un gioiello di DLC e un acquisto obbligatorio per chi ha amato The Witcher 3: Wild Hunt.

9.0

Produttore: BANDAI NAMCO | Sviluppatore: CD PROJEKT RED | Multiplayer: NO | Formato: PS4

KNOCK KNOCK

"È aperto, entra pure!"

Un tuffo di tanto in tanto nel PSN nord americano in attesa dell'aggiornamento di quello europeo, non fa mai male. Soprattutto se non si è indigesti riguardo l'inglese, e magari si vuole risparmiare qualche euro che, col cambio a nostro sfavore, non è mai sbagliato. Il protagonista dell'avventura pseudo-horror messa su dai ragazzi di Ice-Pick Lodge, sviluppatori russi dalle ambizioni abbastanza particolari, è un strambo soggetto dalla mente abbastanza disturbata. Disturbata quanto la mail ricevuta dagli sviluppatori nel 2011, che li intimava di proseguire il "lavoro" che il mittente anonimo aveva cominciato. Nella mail era allegato un file zip contenente brevi video, suoni e scarabocchi riguardo questa ipotetica avventura concernente l'insonnia di questo tizio appunto disturbato. Ice-Pick Lodge, solitamente refrattaria a queste bizzarrie, ha invece scorto il potenziale nascosto della cosa, ed eccoci qui oggi a trattarne.

UN'INSONNIA TUTTA DA CAPIRE

Capire le regole strutturali di Knock Knock, non è facile. Fermandosi a riflettere su come il gioco sta giocando col giocatore, l'avventura di Ice-Pick Lodge si risolve nello giocare a nascondino, riparare oggetti e lampadine votate all'implosione, illuminare stanza buie per dissolvere le allucinazioni e, cosa più importante, non voltarsi quando l'immaginazione tira brutti scherzi, mostrando su schermo esseri grotteschi, occhi giganti ed entità che tentano di invaderci incrementando il livello di insanità mentale. Fra suoni sospetti, stridii, oggetti che si rompono e il fatidico bussare alla porta, compito del nostro sarà quello di giungere all'alba, attivando di tanto in tanto alcuni orologi che compaiono nelle stanze e che permettono di forzare il tempo, rallentandolo o spingendo le lancette in avanti per accelerare il fatidico sorgere del sole. Uscendo nel bosco alla ricerca della prossima cabina, la generazione delle stanze è procedurale, rimettendo ogni



Testa ossessa

Il viaggio interiore dell'insonne protagonista è un viaggio nella sua mente, rappresentata a mo' di mappa quando si prosegue nell'avventura. Si tratta forse dell'unico riferimento apertamente esplicito di gioco, poiché l'assenza di tutorial o di latra indicazione riguardo ciò che spesso accade nelle stanze di gioco sfiora il mistero più totale. L'ambizione di Ice-Pick Lodge vive tutta fra questi estremi. La domanda è se tutto questo al videogiocatore può risultare indigesto. Di certo alcuni videogiocatori troveranno la cosa interessante, ma tutti gli altri?





Knock Knock è distribuito per ora sul PSN americano. Ovvio che della localizzazione italiana da quelle parti neanche l'ombra.



Stanze, stanze e ancora stanze. Una paranoia che l'insonne protagonista di Knock Knock avrà modo di farci conoscere bene...



volta al giocatore il gusto di scoprirne la disposizione e gli elementi da settare. È così che Knock Knock diviene un viaggio di scoperta interiore, apertamente mentale, nel quale emergono i rapporti del protagonista con la società e con le proprie paure personali. Scritte sui muri, apparizioni e considerazioni narrate con sottotitoli e una voce logorroica, monodica e disturbata tratteggiano una personalità che, proseguendo nel gioco, finisce con lo svelare il motivo della propria reclusione in quella sperduta cabina nella foresta. In definitiva, si tratta di una buona opera gambizzata però da una struttura ludica poco chiara, realizzata con un'ambizione più teorica che pratica, spesso abbastanza velleitaria. Ai sonnambuli l'ardua sentenza.



PSM BRAUNLUIS

La pagella di PSM

IN BREVE:

+ Atmosfere paranoiche ben riuscite.
+ Sound design d'effetto.
+ Modalità di narrazione originale.

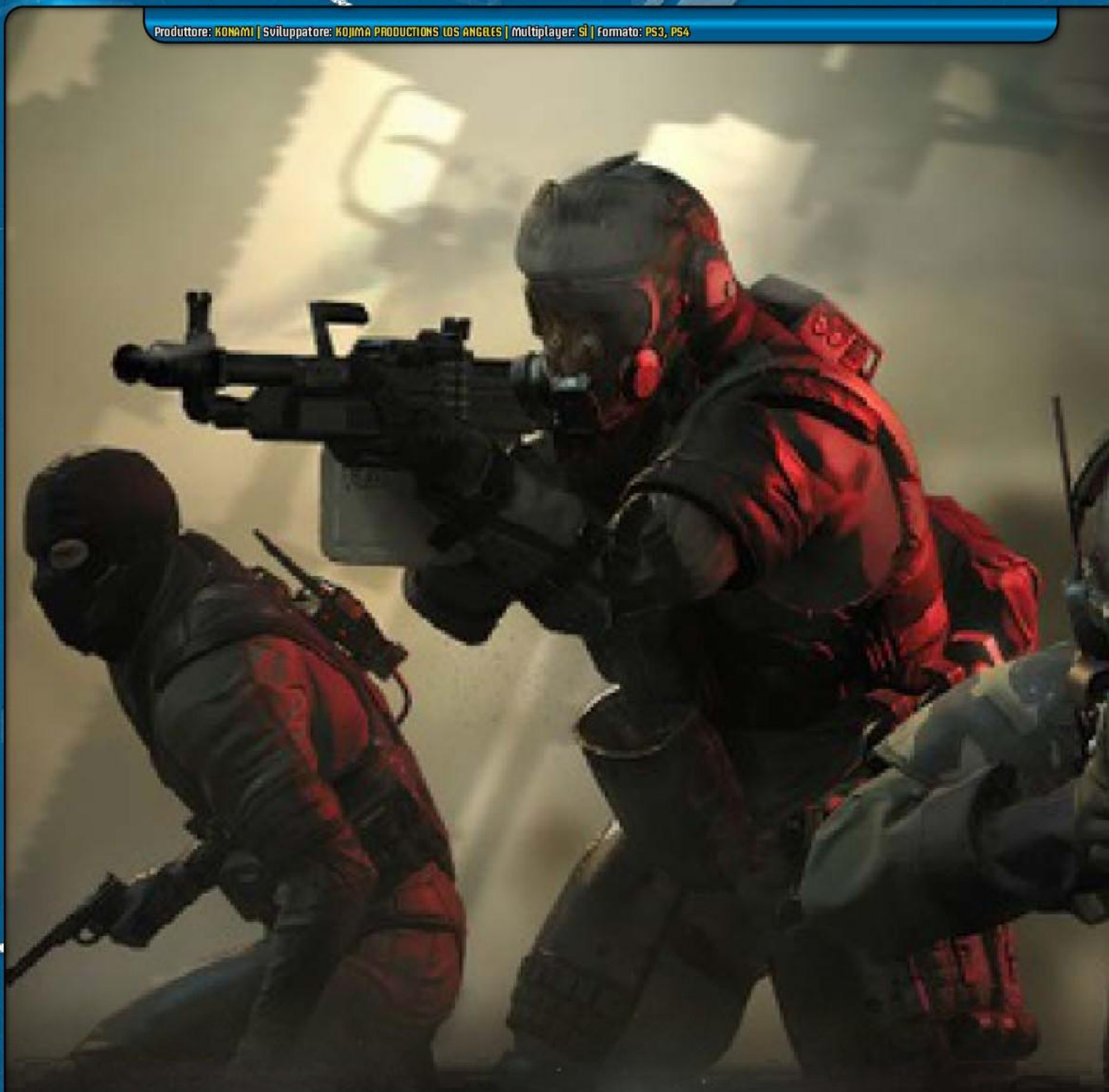
- Senso di progressione incerto.
- Scarsamente coinvolgente.
- Poca chiarezza strutturale.

GRAFICA	8.0
SONORO	8.5
GIOCABILITÀ	6.5
LONGEVITÀ	7.0
IMPATTO	6.0

Knock Knock è buona direzione artistica accompagnata a un game design sbilenco che ne inficia le ottime premesse. Un perfetto esempio di come l'ambizione richieda cura, se vuol farsi apprezzare.

7.0

Produttore: KONAMI | Sviluppatore: KOJIMA PRODUCTIONS LOS ANGELES | Multiplayer: SÌ | Formato: PS3, PS4



Tactical Team OpeBANG!BANG!KABLAM!!rations

La classe non è acqua

Una volta creato il nostro avatar virtuale, saremo chiamati a deciderne la classe di appartenenza, ognuna dotata di caratteristiche e abilità di partenza differenti che col tempo potranno evolversi. Scegliete con attenzione in base al vostro stile di gioco.

ESPLORATORE
Perfetti per il supporto tattico a lungo raggio, gli Esploratori usano generalmente armi come i fucili di precisione e, con il binocolo, sono in grado di marchiare i nemici dalla distanza molto più velocemente rispetto alle altre classi.

ASSALTATORE
Gli Assaltatori utilizzano armature pesanti e armi al fine di coinvolgere i nemici da una distanza ravvicinata. In pratica, sono quelli più lenti ma anche i più duri da tirar giù.

SPIA
Maestri nello stealth e nel CQC, le Spie sono dotate di mimetica ottica (attivabile per un periodo limitato di tempo) e una forte prontezza nell'utilizzo delle armi non letali. Preparatevi ad affrontarne parecchie.








Sparando ai palloni potrete impedire agli avversari di catturare i vostri compagni.


Ed eccomi anche in MGO. C'è la barba. Evviva!

La modalità multiplayer di MGS 4 mi ha regalato parecchio divertimento; di quello che ti fa stare davanti alla TV fino alle tre del mattino, con la consapevolezza di doversi "svegliare" appena un paio d'ore dopo per andare a lavorare. Ma non me ne importava, perché "ancora una partita e poi basta" era l'unica frase che mi passava per la testa, accompagnata solo dagli insulti urlati contro i vari avversari che -puntualmente- non facevano altro che farmi fuori da distanze improponibili oppure, silenziosi e implacabili, afferrarmi alle spalle per poi squarciarmi la gola lasciandomi in un bagno di sangue virtuale. Ma di nuovo non mi importava, perché anche se a giocare ero in effetti una mezza sega, MGO era il titolo multiplayer più divertente a cui avessi mai giocato grazie a ritmi lenti e ragionati che incoraggiavano l'approccio stealth e il lavoro di squadra, tante mappe dal design sopraffino che si sviluppavano anche in altezza favorendo il cecchinaggio, un sacco di modalità divertentissime e soprattutto un fantastico sistema di Clan che invogliava alla competitività ai massimi livelli. Insomma, droga. Questo è stato per me il precedente Metal Gear Online. Una cavolo di droga. E dire che, nonostante dalla chiusura dei server (nell'ormai lontano 2012) abbia avuto tutto il tempo di disintossicarmi, non posso fare a meno di rendermi conto di esserci cascato di nuovo: MGO è tornato, io sono rientrato nel tunnel e... beh, so di essere in buona compagnia.

A CIASCUNO IL SUO

Ok, il gioco è appena arrivato e avrà tutto il tempo di evolversi, migliorare e introdurre nuove funzionalità; vediamo quindi di fare qualche considerazione su quello che è, a oggi, Metal Gear Online 3. Il processo di creazione e personalizzazione del personaggio è molto simile a quello dei precedenti MGO. Si può scegliere il sesso del proprio avatar e modificarne tratti del viso e acconciatura (anche se l'aspetto di quello predefinito deriva da quello creato durante la storia di The Phantom Pain, si possono sbloccare slot personaggi aggiuntivi fino a un massimo di tre), per poi scegliere tra un discreto numero di accessori e mimetiche, con la possibilità di acquistare nuovi pattern tramite GP (la valuta interna di MGO che si guadagna dopo ogni match)) oppure direttamente con le monete MB (e quindi sborsando denaro reale). Gli sviluppatori di Kojima Productions Los Angeles hanno optato per l'inserimento di un sistema (tipicamente occidentale) basato su classi. Quelle -finora- disponibili sono tre (Esploratore, Spia e Assaltatore), ognuna delle quali è caratterizzata da punti di forza e specialità specifiche che (in teoria) garantiscono che ogni membro della squadra abbia un ruolo preciso e fondamentale, variando di molto l'approccio alle partite. Scontro dopo scontro e salendo di grado è poi possibile sbloccare nuove armi, gadgets e diverse abilità passive (a loro volta aggiornabili fino a tre livelli), utili al miglioramento delle prestazioni del personaggio. Ah, a proposito, questa volta non si corre più il rischio di retrocedere ad un livello inferiore e si acquisiscono punti esperienza anche in caso di sconfitta, quindi non ci dovremo più preoccupare se durante un match non faremo altro che morire come mosche senza riuscire ad effettuare una straccio di azione contro gli avversari. Comodo? Sicuramente, ma la tensione e lo stimolo ad impegnarsi al massimo pena l'eventuale regressione è andato a farsi benedire.

MISSION BRIEFING

La lobby principale del gioco è in realtà uno spazio aperto situato nella foresta africana che offre ai giocatori la possibilità di andare in giro indisturbati e testare il proprio equipaggiamento contro inerti bersagli fissi, in attesa di cominciare una partita vera e propria. Aprendo l'iDroid si può scegliere se entrare in una partita in modo automatico; cercarne una in particolare con

Dove cavolo siamo?

Le mappe disponibili al momento sono cinque (che poi, alcune sono talmente ampie che quasi varrebbero per due), ciascuna caratterizzata da un'ambientazione ben delineata. Sono tutte affrontabili sia alla luce del giorno che durante la notte ed è inoltre possibile giocarle in versione ridotta (opzione consigliata se nella vostra partita avete un numero basso di partecipanti, altrimenti rischiate seriamente di non incontrarvi mai con gli avversari).







AMBER STATION
Una raffineria adiacente al porto. E' la mappa più piccola ma anche la più labirintica.

BLACK SITE
In pratica, una versione riveduta e corretta del Camp Omega di MGSV:Ground Zeroes. Un'enorme base militare con le zone circostanti prevalentemente pianeggianti e spaziose .

GRAY RAMPART
Una gigantesca diga e i suoi dintorni, con un paio di ponti che collegano le due rive del fiume. Ottimo mix tra spazi aperti ed edifici.

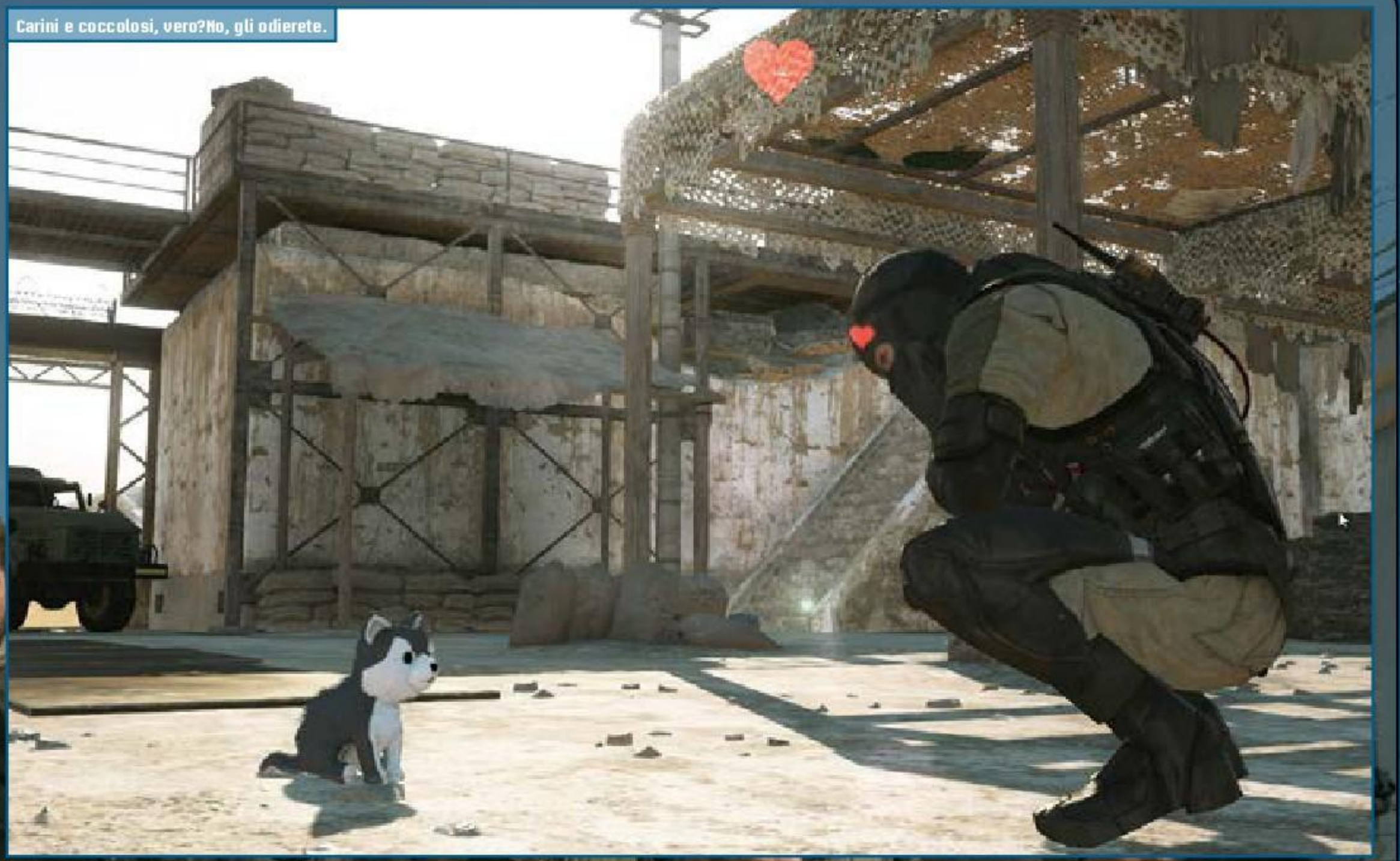
JADE FOREST
Composta da giungla naturale e da un vasto villaggio desolato, Jade Forest funge anche da hub principale per la modalità di gioco libero .

RED FORTRESS
Un'enorme base militare sovietica in Afghanistan. Circondata dal deserto, è praticamente il paradiso dei cecchini.

le condizioni da noi preferite oppure crearne una da zero (e fare da Host, visto che per l'ennesima volta mancano i server dedicati; brutta cosa ma ci dobbiamo rassegnare): nel caso optassimo per quest'ultima scelta, saremo in grado di selezionare fino a cinque "missioni" di fila -ognuna divisa in due round- e modificarne modalità, mappa, durata e orario dell'incontro, per poi decidere se includere o meno la possibilità che a due giocatori scelti casualmente tra le rispettive squadre venga imposto l'utilizzo di un personaggio speciale (per ora, Snake e Ocelot), ognuno dotato di abilità specifiche. Le cinque mappe finora disponibili sono tutte molto vaste (alcune fin troppo, fortunatamente esiste la possibilità di giocarle in versione ridotta) e caratterizzate da un ottimo design, si sviluppano quasi tutte su più livelli e in generale si percepisce l'intenzione da parte degli sviluppatori di voler creare spazi adatti ad ogni tipo di approccio, sia esso il più stealth possibile oppure più... beh, alla Rambo. È poi bello come la stessa mappa giocata in notturna debba essere affrontata in modo diverso, cercando di evitare di spostarsi vicino alle zone di luce artificiale per non attirare troppo l'attenzione. Per quanto riguarda le modalità di gioco...come si dice, poche ma buone. In Bounty Hunter -l'equivalente del classico Deathmatch a squadre- un team vince riducendo a zero il numero di biglietti degli avversari. Ogni uccisione o "fultonamento" andati a segno da parte del giocatore (oltre a ridurre di un unità i biglietti del nemico), farà anche aumentare la propria taglia, permettendo ai rivali di rubarci più biglietti in caso di morte. Comm Control è invece una variante della vecchia modalità "Basi": i giocatori del team attaccante devono rimanere un certo periodo di tempo in una piccola area circoscritta per scaricare informazioni riservate, mentre la squadra opposta deve... impedire che questo accada. Cloak and Dagger è infine la modalità più metalgearosa di tutto il pacchetto, data la forte impronta stealth. Le due squadre avversarie si dividono rispettivamente in aggressori (dotati di mimetica ottica ed equipaggiati con armi non letali) e difensori (invece ben armati); lo scopo di questi ultimi è impedire agli altri di rubare due dischi ottici e portarli al punto di estrazione. Questa è una missione a eliminazione: una volta uccisi, non è possibile tornare sul campo di battaglia fino al prossimo round.

BACK ON THE BATTLEFIELD

Metal Gear Online 3 si arricchisce di alcune nuove caratteristiche prese di peso dalla modalità single-player di The Phantom Pain; in primis, ne eredita il sistema di controllo: sembra una cosa di poco conto ma è innegabile che (così come in Ground Zeroes e TPP) siano stati fatti passi da gigante in quanto a reattività e mobilità del personaggio. Inoltre, i giocatori possono ora taggare i nemici dalla distanza (condividendo la loro posizione tra tutti i membri del team), con gli avversari che restano marcati sulla mappa fino a che non vengono uccisi o estratti con il sistema Fulton e anche il CQC (Close Quarter Combat) funziona nello stesso modo in cui viene utilizzato nel gioco base, con la possibilità di interrogare i membri della squadra rivale per ottenere informazioni sulla posizione degli altri combattenti nemici. Anche il sistema delle "spalle" è stato implementato, permettendo a due giocatori di "accoppiarsi" (cavolo, come suona male!) per poter agire in coppia e ottenere diversi vantaggi (ad esempio, ogni volta che la nostra "spalla" punterà un nemico, questo sarà temporaneamente segnato sullo schermo e quindi visibile anche a noi). Inoltre, i compagni condividono un indicatore che, una volta riempito almeno al 50%, consente


Carini e coccolosi, vero? No, gli odierete.


I Walker Gears sono quasi inarrestabili. Quasi.


Salendo di livello si sbloccheranno anche diversi accessori da applicare alle vostre bocche da fuoco.

ai rispettivi membri del mini-team di rigenerarsi esattamente sul luogo in cui si trova il proprio socio. Non è finita: riempiendo l'indicatore al 100% si sblocca la possibilità di utilizzare il Wormhole Gen., un dispositivo che permette di teletrasportarsi direttamente vicino al collega. Oltre al l'implementazione del meteo variabile (con piogge torrenziali o tempeste di sabbia che possono colpire all'improvviso), ci sono poi tante altre piccole aggiunte, come l'utilizzo di Mimetiche Ottiche, Peluches pucciosissimi (che in pratica sostituiscono le riviste dei capitoli precedenti e servono a distrarre il nemico), Cannoni Fulton, postazioni di fuoco fisse e la non trascurabile introduzione dei Walker Gears. Maledetti.

PERICOLO SCAMPATO

Come sapete vi voglio tanto bene e quindi devo essere sincero con voi: appena inizia a giocare a MGO3, il 6 ottobre scorso, rimasi basito e delusissimo (al di là del fatto che mi disconnetteva dalla sessione ogni due per tre): era un delirio universale. Non scherzo, sembrava di ritrovarsi in un Call of Duty qualsiasi, con l'unica differenza della visuale in terza persona. Gente che correva per le mappe come fosse indemoniata; altri che lanciavano granate quasi già dalla schermata di caricamento; e poi, quei maledetti Walker Gears che si davano battaglia che manco in Titanfall. A questo aggiungete che l'80% dei giocatori apparteneva alla classe Spie e girava per la mappa quasi esclusivamente con la mimetica ottica attivata e voilà: del vecchio -carissimo- Metal Gear Online era rimasto poco o nulla. Poi...evviva. Non so cosa sia successo (forse l'esperienza; oppure la gente si è accorta che sulla confezione del gioco c'è scritto METAL GEAR SOLID) ma partita dopo partita, livello dopo livello, i giocatori hanno cominciato a capire che è più importante il lavoro di squadra e che non necessariamente l'approccio migliore alle missioni è quello di sparare alla cieca a tutto ciò che si muove... insomma, sono poi riuscito a rivivere le stesse emozioni del passato, con adrenalinici scontri a fuoco intervallati da tesissime infiltrazioni (coadiuvate stavolta -su PS4- dalla chat vocale tramite party, che rende il gioco con gli amici un must). Il risultato è che, ad un paio di mesi dal lancio e nonostante diverse mancanze (è gravissimo che ancora non ci sia la possibilità di organizzarsi in clan, ma manca anche una banalissima chat testuale), MGO3 ha dimostrato di avere tutte le carte in regola per raggiungere -se non superare- il livello toccato dal precedente episodio. Io vi saluto, vado a farmi un'altra dose.

PSM LOGAN SINGER

La pagella di PSM

IN BREVE:
+ Divertente e unico.
+ Sistema di personalizzazione.
+ Provoca assuefazione.
+ Va oltre Metal Gear.

- Manca il sistema di gestione dei clan.
- Assenza di server dedicati.

GRAFICA	8.0
SONORO	8.5
GIOCABILITÀ	9.5
LONGEVITÀ	9.5
IMPATTO	8.0

Siamo agli inizi ma è evidente che con il giusto supporto degli sviluppatori questo nuovo MGO potrebbe riuscire a scalzare il precedente dal podio. Basterebbe davvero poco.

8.5

Produttore: ACTIVISION | Sviluppatore: FREESTYLE GAMES | Multiplayer: SÌ | Formato: PS4

GUITAR HERO® LIVE

Ghiaccio secco, sudore e volume a palla.

Let me go rock 'n' roll!

In FreeStyle Games hanno voluto fare le cose in grande, "permettendosi" di rivoluzionare il classico schema a pulsantoni colorati che da sempre caratterizza la serie Guitar Hero. Il nuovo controller ha ora ben sei tasti disposti su due file, rendendo possibile l'esecuzione di accordi e barrè con le dita in posizioni molto più simili a quelle che si avrebbero suonando una vera chitarra. Come conseguenza, anche l'interfaccia di gioco si è adattata presentando solo tre file, con i tasti inferiori evidenziati in bianco e quelli superiori in nero. Questa nuova configurazione ha il pregio di essere adatta sia ai neofiti della serie che ai veterani, con questi ultimi che dovranno mettersi alla prova con "pose" inedite. Per il resto, sono sempre presenti la leva del vibrato e il pulsantone per attivare lo Star-Power, utile per chi è troppo pigro per sollevare la chitarra. Piccolo appunto: sappiate che è possibile collegare due controller alla console per il gioco multiplayer, ma entrambi i giocatori suoneranno la stessa identica traccia; scordatevi (battutona!) di poter alternare chitarra e basso. Se invece vorrete sfoggiare le vostre doti canore, vi basterà un qualsiasi microfono USB e darci dentro con la voce!







Come sempre: se c'è barba, c'è gioia.



Avanzando di livello in GHTV potrete sbloccare nuovi temi per la corsia dei tasti.

A pochissimo tempo di distanza dal ritorno sulle scene di Rock Band, è ora arrivato il turno del suo principale concorrente, Guitar Hero, di nuovo on stage dopo ben 5 anni di assenza. È quindi ufficiale: la "guerra" dei Rhythm games è ricominciata e i due titoli tornano a darsi battaglia, con l'intento di far rivivere il genere che all'epoca d'oro produsse miliardi di dollari di entrate, finendo poi per sparire (neanche troppo all'improvviso). Per la rinascita del brand, Activision si è affidata ai ragazzi di FreeStyleGames (già autori dei due DJ Hero per la scorsa generazione di console), che per l'occasione si sono rimboccati le maniche mettendosi al lavoro per svecchiare la formula, con un titolo più moderno e accattivante ma anche più in linea con i modelli di consumo che governano i giocatori di oggi. Risultato? Via batterie, microfoni e tastiere varie, in favore di un gameplay nuovamente focalizzato sulla sola chitarra, per l'occasione riprogettata da zero. Insomma, mica bazzecole.

YOU WANTED THE BEST, YOU GOT THE BEST

Ok, Il primo Guitar Hero è nato con un obbiettivo (a sua volta ispirato dal classico Guitar Freaks di Konami): offrire un'esperienza che si avvicinasse il più possibile a quella di strimpellare una sei corde, pur rimanendo "videogiocosa" e quindi accessibile a tutti. Beh, con la modalità LIVE del nuovo episodio, gli sviluppatori hanno voluto spingersi oltre e farci provare l'emozione di suonare dal vivo davanti a migliaia di persone, implementando la visuale in soggettiva e mettendo da parte il tipico aspetto cartoonesco della serie, sostituito da persone in carne e ossa e da un vero pubblico in grado di reagire in tempo reale alle prestazioni del giocatore. Quello che ne è venuto fuori è strabiliante e si ha davvero la sensazione di stare sul palco con la band: suonando le note in modo corretto, i vostri colleghi vi incoraggeranno con sorrisi e ammiccamenti vari (così come non esiteranno ad insultarvi o guardarvi storto qualora le vostre performances non fossero delle migliori) e anche il pubblico non sarà da meno, supportandovi con cori, grida e applausi mentre le groupies in prima fila si sprecheranno in languide occhiate (purtroppo niente tette, sorry), che in caso di cattiva esibizione si trasformeranno in fischi, cartelli con messaggi offensivi e addirittura lanci di lattine o altri oggetti poco graditi. Non scherzo se vi dico che durante alcune suonate meno riuscite mi sono quasi sentito in colpa nei confronti dei miei compagni di palco virtuali. Insomma, tutto molto bello; è un peccato che la faccenda si concluda abbastanza presto: dopo aver suonato le sole 42 canzoni incluse su disco (che saranno poi rigiocabili in modalità "Gioco Libero" e che per altro spaziano veramente tra i generi musicali più disparati, passando dai Linkin' Park a Eminem per arrivare ad Avril Lavigne, i Queen o gli ZZ-Top; c'è davvero di tutto) e terminata la campagna, non rimane praticamente nessun motivo valido per affrontarla una seconda volta, visto che oltre alla scaletta, anche i filmati dei vari concerti rimarranno gli stessi. Inoltre, i puristi della saga avranno sicuramente qualcosa da ridire sul fatto che l'interfaccia di gioco sia stata resa molto più minimale (con il punteggio che appare a schermo solamente una volta completata una canzone) e sull'eliminazione totale del Game Over, segni di quanto la serie voglia cercare di essere più user-friendly possibile. Fortunatamente a tutto questo c'è però una (mezza) soluzione: si chiama GHTV.

ROCK 'N' ROLL ALL NIGHT, PARTY EVERY DAY

Guitar Hero TV è un network integrato diviso in (per ora) due canali tematici che trasmette un'infinità di brani 24/7,

I love it loud

Guitar Hero è diventato ancora più alla portata di tutti e lo si capisce chiaramente anche dalla scaletta delle canzoni suonabili, che non si limita più alle varie derivazioni di Rock e Metal ma espande gli orizzonti verso svariati generi musicali. È una scelta che, condivisibile o meno, ha portato con sé alcune forzature che possono spezzare la sospensione dell'incredulità durante i nostri concerti virtuali. Per fare un esempio: ci sono alcuni brani quasi completamente privi di chitarra in cui ci troveremo a dare pennate sul controller seguendo la traccia audio di un altro strumento (spesso una tastiera o un sintetizzatore). Durante la modalità LIVE fa poi strano vedere come lo stesso cantante che un attimo prima rappava con la voce di Eminem, all'improvviso si metta a fare growl con i Lamb of God (ok, magari esagero un pochino, ma rende l'idea di come sia bizzarro il fatto che una persona abbia diversi timbri vocali), ma questo è lo scotto da pagare per avere persone in carne e ossa nel gioco. In ogni caso, siccome sono pazzo, cuccatevi il listone delle canzoni che -al momento in cui scrivo- potrete trovare su GHTV (tenete presente che la scaletta è in continuo aggiornamento e gli sviluppatori hanno garantito l'inclusione di eventi speciali che andranno ad aggiungere brani giocabili per periodi limitati, vedi il recente Halloween Party).

ARTISTA	BRANO
36 Crazyfists	Also Am I
A Day To Remember	Right Back At It Again
AFI	Girl's Not Grey
Against Me!	Black Me Out
Airbourne	Back in The Game
Alice in Chains	Stone
Alt-J	Left Hand Free
Alter Bridge	Addicted To Pain
Alter Bridge	Cry of Achilles
American Authors	Best Day of My Life
Amy Winehouse	You Know I'm No Good
Angus & Julia Stone	A Heartbreak
Anthrax	Got The Time
Architects	Gravedigger
Asking Alexandria	The Final Episode
Audioslave	Cochise
Avenged Sevenfold	Shepherd Of Fire (Live at Download Festival)
Avenged Sevenfold	Buried Alive (Live at Download Festival)
Avenged Sevenfold	Nightmare (Live at Download Festival)
The Avett Brothers	Another Is Waiting
Band of Skulls	Asleep At The Wheel
The Band Perry	Don't Let Me Be Lonely
Beartooth	I Have A Problem
Biffy Clyro	Sounds Like Balloons
Black Keys	Gold On The Ceiling
Black Keys	Tighten Up
Black Tide	That Fire
Black Veil Brides	In The End
Black Veil Brides	Fallen Angels
Bleachers	Rollercoaster
Blink-182	All The Small Things
Blitz Kids	Sometimes
Blondie	Hanging on the Telephone
Bob Dylan	Thunder On The Mountain
Boston	More Than A Feeling
Broken Bells	Leave It Alone
Bruno Mars	The Lazy Song
Bullet For My Valentine	Temper Temper
Calvin Harris	Feel So Close
Carrie Underwood	Before He Cheats
Catfish and the Bottlemen	Kathleen
Charli XCX	Famous
Cheap Trick	Don't Be Cruel
Chevelle	The Clincher
Chrissie Hynde	Dark Sunglasses
The Clash	I Fought The Law
Cold War Kids	Louder Than Ever
The Colourist	Little Games
Courtney Barnett	Pedestrian At Best
Cypress Hill ft. Tom Morello	Rise Up
Dandy Warhols	Bohemian Like You
Darwin Deez	You Can't Be My Girl
David Bowie	Valentine's Day
Dead Sara	Weatherman
Decade	Brainfreeze
Deftones	Diamond Eyes
Disturbed	Down With The Sickness
Disturbed	Stricken
Don Broco	You Wanna Know
Dream Theater	The Looking Glass
Dum Dum Girls	Rimbaud Eyes
Echosmith	Cool Kids
Ed Sheeran	SING
Elbow	Grounds for Divorce
Faith No More	Epic
Fall Out Boy	My Songs Know What You Did In The Dark (Light 'Em Up)
Flobots	Handlebars
Flyleaf	New Horizons
Foster The People	Coming Of Age
Foster the People	Don't Stop (Color On The Walls)
Fountains of Wayne	Stacy's Mom
Four Year Strong	It Must Really Suck To Be Four Year Strong Right Now
The Fray	Love Don't Die
fun.	Why Am I The One
Funeral Party	Finale
Gary Clark Jr.	Don't Owe You A Thang
The Gaslight Anthem	Handwritten
The Gaslight Anthem	Rollin' and Tumblin'
Gerard Way	No Shows
Good Charlotte	Girls & Boys
Green Day	American Idiot
Green Day	Oh Love
Grizfolk	The Struggle
Grouplove	Shark Attack
Haim	The Wire
Heaven's Basement	Can't Let Go
Hilary Duff	Chasing The Sun
Hinder	Use Me
Ida Maria	I Like You So Much Better When You're Naked
Iggy Pop	Lust for Life
In Flames	Deliver Us
Incubus	Drive
Interpol	All The Rage Back Home
Islander	Coconut Dracula
Jack White	Lazaretto
Jake Bugg	What Doesn't Kill You
James Bay	Hold Back The River
Jamestown Revival	California (Cast Iron Soul)
Jet	Are You Gonna Be My Girl
Joe Satriani	Always With Me, Always With You
The Joy Formidable	Whirring
Judas Priest	Breaking The Law
Karma Killers	Coming Of Age
Kevin Rudolf	Don't Give Up
Killswitch Engage	In Due Time
Kings of Leon	Sex On Fire
KONGOS	Come With Me Now
Korn	Freak on a Leash
Lamb of God	Ghost Walking
Lenny Kravitz	Are You Gonna Go My Way?
Lit	My Own Worst Enemy
Living Colour	Love Rears Its Ugly Head
Living Colour	Cult Of Personality
Lonely The Brave	The Blue, The Green
Low Cut Connie	Shake It Little Tina
Luke Bryan	That's My Kind of Night
The Madden Brothers	We Are Done
Marilyn Manson	Disposable Teens
Marmozets	Move Shake Hide
Mastodon	High Road
Megadeth	Hangar 18
MGMT	Time To Pretend
Modest Mouse	Float On
The Mowgli's	San Francisco
Mudhoney	The Only Son of the Widow from Nain
My Chemical Romance	Na Na Na (Na Na Na Na Na Na Na Na Na)
Neon Trees	Everybody Talks
New Politics	Harlem

ARTISTA	BRANO
Nickelback	Edge Of A Revolution
Oceans Ate Alaska	Vultures & Sharks
Of Monsters And Men	Little Talks
The Offspring	The Kids Aren't Alright
One Direction	Live While We're Young
OneRepublic	Counting Stars
Orianthi	According To You
The Orwells	Who Needs You
P!nk	Try
Panic! at the Disco	Girls/Girls/Boys
Pantera	Cowboys From Hell
Paramore	Still Into You
Passenger	Let Her Go
Passion Pit	Take A Walk
Pat Benatar	Hit Me With Your Best Shot (Live)
Pearl Jam	Sirens
The Preatures	Better Than It Ever Could Be
The Pretty Reckless	Going To Hell
The Psychadelic Furs	Heaven
Puppy	Forever
Queen	I Want It All
Queen	We Are The Champions
Queensryche	Eyes Of A Stranger
R.E.M.	The One I Love
Rage Against The Machine	Guerilla Radio
Rage Against The Machine	Bulls On Parade
Ratt	Round and Round
Real Estate	It's Real
Red Hot Chili Peppers	Higher Ground
Rev Theory	Hell Yeah
Rise Against	Satellite
Royal Blood	Come On Over
Rush	Limelight
Screaming Trees	Nearly Lost You
Shins, The	The Rifle's Spiral
SKATERS	I Wanna Dance (But I Don't Know How)
Slaves	Feed The Mantaray
Sleigh Bells	Bitter Rivals
Slipknot	Before I Forget
Soul Asylum	Misery
Soundgarden	Spoonman
Soundgarden	Black Rain
Spector	Friday Night, Don't Let It Ever End
Spring King	City
State Champs	Elevated
Stevie Ray Vaughan & Double Trouble	Cold Shot
Strokes, The	Under Cover of Darkness
Strokes, The	Reptilia
Sum 41	In Too Deep
Sunset Sons	Remember
Sunset Sons	Medicine
Surfer Blood	Demon Dance
Survivor	Eye Of The Tiger
System of a Down	Chop Suey!
Temple of the Dog	Hunger Strike
Tenacious D	Tribute
Tesla	Modern Day Cowboy
Tonight Alive	The Ocean
Trivium	Strife
Turbowolf	Nine Lives
TV On The Radio	Lazerray
Vampire Weekend	A-Punk
The Vamps	Somebody To You (ft. Demi Lovato)
Vines	Metal Zone
Vista Chino	Sweet Remain
Walk Off The Earth	Red Hands
War On Drugs, The	Under The Pressure
Warrant	Sometimes She Cries
Warrant	Cherry Pie
Wavves	Demon To Lean On
We Are Scientists	Nobody Move, Nobody Get Hurt
We Are The In Crowd	The Best Thing (That Never Happened)
Weezer	Buddy Holly
White Denim	At Night In Dreams
White Stripes	Fell In Love With A Girl
White Zombie	Thunder Kiss '65
Wolf Alice	Moaning Lisa Smile
Yelawolf	American You
Young Rising Sons	King of the World
Zedd	I Want You To Know (ft. Selena Gomez)
ZZ Top	I Gotsta Get Paid





suonabili in qualsiasi momento e con tanto di video musicali ufficiali a corredo. La cosa bella comunque è che in questa modalità tornano i classici punteggi, stelline e power-up vari (e questa volta non ci si ferma al solo Star Power ma ci sono diversi potenziamenti, alcuni dei quali facilitano di molto il superamento delle situazioni più complesse) dei vecchi episodi, arricchiti da classifiche on-line e dalla possibilità di guadagnare punti per poter salire di livello; quella meno bella è che non si guadagnano solo punti, ma anche monete da spendere per comprare gettoni. A cosa servono i gettoni? Beh, in pratica, a suonare i brani che vogliamo, quando vogliamo (e rigorosamente una volta sola). Credo che sia inutile che vi dica che i gettoni sono anche acquistabili tramite soldi reali, vero? Non preoccupatevi comunque, le monete utili al loro reperimento si ottengono abbastanza facilmente ed è possibile giocare divertendosi senza cacciare un euro. Discorso diverso se invece volete avere a disposizione l'intera playlist, senza limiti di sorta: in quel caso non si scappa e si devono sborsare quasi 6 eurozzi per poter usufruire del catalogo completo per 24 ore. Insomma, fate ciao ciao ai cari e vecchi DLC: Guitar Hero, nel 2015, si spotifyzza. In definitiva, Guitar Hero Live è un buon, anzi ottimo gioco. Qualche dubbio sulla tracklist e sull'inedito sistema "freemium" rimane, ma bisogna dare atto ai ragazzi di FreeStyle Games di aver creato un titolo solido, longevo e divertente, che anche grazie al nuovo controller chitarra riesce a portare una ventata di aria fresca ad una serie -ed un genere- che sembrava non avesse più nulla da offrire (qualcuno ha detto RockBand?).

PSM LOGAN SINGER

La pagella di PSM

IN BREVE:
+ Nuova chitarra, nuovo gameplay.
+ Sembra di stare sul palco.
+ Un'infinità di brani con GHTV...

- ... ma non tutti all'altezza.
- I gettoni non convincono.
- Multiplayer sottotono.

GRAFICA	8.5
SONORO	9.0
GIOCABILITÀ	8.0
LONGEVITÀ	9.0
IMPATTO	8.5

Guitar Hero risorge in grande stile. Se riuscite a passare sopra a una piccola serie di difetti vi portate a casa un giocone. Che il rock sia con voi!

8.5

Produttore: EA SPORTS | Sviluppatore: EA SPORTS | Multiplayer: SÌ | Formato: PS3, PS4



I giocatori migliori sono difficili da fermare nell'uno contro uno, ma meno di prima.

FIFA 16

Il calcio di EA torna con un anno di più e tanti difetti di meno.

Complice il grande successo di PES 2015, FIFA 15 è stato un gioco che senz'altro abbastanza deludente, per quanto riguarda la critica. Dopo anni in cui è stato il top, infatti, troppe incoerenze – soprattutto nella fase difensiva – ne avevano inficiato la reputazione, sebbene molti fan abbiano continuato a giocarci tranquillamente. La bella notizia è che FIFA 16, invece, è stato risistemato a dovere, un po' come se si trattasse di un grande patch del suo predecessore. La grande evoluzione nei giochi di calcio, in effetti, fa sì che le novità anno dopo anno siano quasi sempre relegate ai dettagli e non certo a rivoluzioni epocali. È anche questo il caso, dato che, oltre all'aver sistemato le clamorose pecche nella IA difensiva, le principali novità sono da ricercarsi nelle modalità di gioco. È il caso dell'Ultimate Draft di FIFA Ultimate Team, che strizza l'occhio a card game come Hearthstone di Blizzard, oppure del calcio femminile, una versione "light" di quella maschile nata soprattutto per compiacere alle ragazze americane. Per il resto FIFA 16 è tornato a essere quel gran gioco di calcio che ricordavamo e che abbiamo apprezzato, con tantissime squadre e un'eccellente attenzione al dettaglio. Se siete superfan non potete farvelo scappare, altrimenti PES 2016 è un'ottima alternativa.

PSM ALEGALLI





La pagella di PSM

IN BREVE:
+ Corretti vecchi difetti.
+ Solito DB di squadre.
+ Tecnicamente ottimo.
+ Tante modalità di gioco.
+ Dura un anno.

– I.A. comunque migliorabile.

GRAFICA	9.5
SONORO	8.0
GIOCABILITÀ	8.5
LONGEVITÀ	9.5
IMPATTO	8.0

Come se fosse una patch dell'episodio precedente, FIFA 16 si presenta sul mercato senza grossi difetti ma anche senza troppi squilli. Un gioco eccellente, ma non il migliore.

9.0

Produttore: KONAMI | Sviluppatore: KONAMI | Multiplayer: SÌ | Formato: PS3, PS4



Il derby è sempre il derby: grandi le atmosfere di gioco riproposte!

PES 2016

Un piccolo passettino in avanti... basterà per essere il migliore!





Il 2014 è stato sicuramente l'anno di PES e del suo ritorno alla grande, dopo un'intera generazione - quella PS3 - di totale surclassamento da parte di FIFA. C'era da aspettarsi molto da questa edizione 2016, quindi, proprio per verificare se il gioco giapponese fosse ancora superiore a quello canadese o meno e tutto sommato dare una risposta univoca è particolarmente difficile. Le novità dal punto di vista delle modalità di gioco sono abbastanza ridotte, mentre per quanto riguarda il gameplay ci sono stati dei discreti miglioramenti soprattutto per quanto riguarda la fase difensiva e quella tattica. Nel primo caso la difesa non è più facilmente superabile con il solito L1 +Triangolo, mentre nel secondo funziona molto meglio il modulo fluido, ovvero la possibilità d'impostare due schieramenti che cambino automaticamente nel corso della fase offensiva o di quella difensiva. Quello che invece non ci è piaciuto assolutamente è l'arbitraggio, davvero troppo permissivo, cosa che viene ulteriormente enfatizzata nelle partite online in cui alcuni avversari non fanno altro che pestare sapendo di restare impuniti. A parte questo, PES 2016 paga nei confronti di FIFA 16 una peggiore organizzazione di tutta la parte online ma complessivamente, dal punto di vista del gameplay, a noi piace un po' di più. Difficile scegliere.

PSM ALEGALLI

La pagella di PSM

IN BREVE:
+ Ottima giocabilità.
+ Difese migliorate.
+ Tattiche fluide ok.
+ Molte modalità di gioco.
+ Grafica eccellente.

- Online un po' disordinato.

GRAFICA	9.5
SONORO	8.5
GIOCABILITÀ	9.5
LONGEVITÀ	10
IMPATTO	8.0

Un gran bel gioco di calcio che vanta a proprio vantaggio una giocabilità eccellente. L'attenzione al dettaglio per certe modalità è però ancora migliorabile.

9.5

Produttore: ACTIVISION | Sviluppatore: PLATINUMGAMES | Multiplayer: NO | Formato: PS3, PS4



TRANSFORMERS DEVASTATION

Un sogno robotico da cui ci si risveglia troppo presto.

Di videogiochi davvero belli sui Transfomers non se ne sono mai visti. Anche stavolta, sinceramente, il timore era quello di trovarci di fronte all'ennesimo tie-in privo di dignità, personalità e stile. E invece quello che la strana coppia composta da Activision e PlatinumGames è riuscita a creare va al di là di ogni più lungimirante aspettativa e spiazza davvero tutti. Possiamo infatti affermare con fierezza che Tranformers Devastation è a oggi il miglior titolo in assoluto dedicato alla prima e indimenticabile generazione di cyber robot. Pad alla mano, il gioco parte subito in quarta, con una grafica che sopperisce a una conta poligonale non esaltante grazie a un cel-shading da urlo, che richiama lo stile vecchio ma luccicante del bellissimo Transformers the Movie targato 1986. La mano di PlatinumGames si nota nel sistema di combattimento davvero gustoso, ma la breve campagna, un level design non particolarmente brillante e il riciclo di nemici e fondali allontano il gioco dal 10 pieno che eravamo intenzionati a dargli. Le cinquanta sfide e la caccia all'armamentario ideale rappresentano invece un buon incentivo per continuare a giocare provando a chiudere un occhio sui difetti appena citati e destinati a fare la differenza per una buona fetta di videogiocatori. Insomma, bello, bellissimo, ma purtroppo non perfetto.

PSM AMANDA





La pagella di PSM

IN BREVE:
+ Il miglior gioco sui Transformers.
+ Colonna sonora di gran classe.
+ Sistema di combattimento solido.

- Campagna brevissima e ripetitiva.
- Riciclo di contenuti.
- Manca la modalità multigiocatore.

GRAFICA	8.5
SONORO	9.0
GIOCABILITÀ	8.5
LONGEVITÀ	7.5
IMPATTO	8.0

Il gioco che si aspettava da una vita, un sogno (videoludico) che si avvera per tutti gli appassionati dei robottoni trasformabili. Peccato per la longevità e la varietà della campagna.

8.5

DAL 3 NOVEMBRE IN EDICOLA



Prenotalo su www.spreastore.it/scienceworldfocuspeciale

CHECKPOINT PS4

IL PUNTO DELLA SITUAZIONE SUL MONDO PLAYSTATION E I MIGLIORI GIOCHI DALLO SCAFFALE DELLA REDAZIONE.



Diablo III Reaper of Souls Ultimate Evil Edition

+ Il sistema di controllo è perfetto. In multiplayer è un'esperienza favolosa, imperdibile, perché questo è il migliore mix possibile di azione e GdR disponibile sul mercato.
- Vogliamo parlare del frame rate? No.

Diablo III: Reaper of Souls non è solo un'opera ridisegnata per PS4, ma ripensata per migliorarsi al massimo. A meno che non odiate il genere, non esistono motivi per trascurarla. Grazie, Blizzard!

Voto: 9.0



Assassin's Creed Unity

+ Trama interessante e belle le nuove mosse.
- Missioni niente di speciale e I.A. migliorabile.

Voto: 8.5



Dragon Age: Inquisition

+ Il perfetto equilibrio tra GdR e action.
- Intelligenza Artificiale non eccelsa.

Voto: 9.0



NBA 2K15

+ Il concetto di tiro in ritmo è vero basket!
- Caricamenti troppo lunghi.

Voto: 9.5



Destiny

+ Le meccaniche FPS sono molto solide e il mondo di gioco è gigantesco. L'aspetto migliore è indubbiamente l'integrazione del multiplayer nel gioco in singolo.
- C'è il rischio di fare un sacco di missioni, spesso simili tra loro, per il puro gusto di migliorare il personaggio e pavoneggiarsi. Il solo problema oggettivo sono i caricamenti davvero molto frequenti.

Se in Destiny cercate uno sparatutto spaziale ben costruito, qui lo avete trovato. Potete giocarci da soli o in compagnia, potete dare importanza agli elementi GdR, ma non dovete farlo (per forza).

Voto: 9.0



Alien Isolation

+ Trama e ambientazione top. Una grande scuola di sopravvivenza!
- Alcuni personaggi sono proprio scemi!

Voto: 9.0



Batman Arkham Knight

+ Tanta batmobile e tanta azione.
- Alcuni combattimenti sono un po' ripetitivi.

Voto: 9.0



Ride

+ Tante moto normali e livello di difficoltà scalabile.
- La grafica dei tracciati è obsoleta.

Voto: 7.5



Metal Gear Solid V The Phantom Pain

+ Uno dei migliori giochi per PS4 in circolazione e senza dubbio il migliore Metal Gear in fatto di grafica e dimensioni. Il fatto che sia open world nulla toglia alla qualità delle dinamiche di infiltrazione.
- È stata data troppa importanza alle audiocassette.

The Phantom Pain è il privilegio di poter sperimentare (forse) l'ultimo saluto di Kojima alla sua più longeva creatura. Un giro di emozione e gameplay, di cui semplicemente ammalarsi. V has come to.

Voto: 9.5



DMC Devil May Cry Definitive Edition

+ Azione a ritmo frenetico e DLC a profusione.
- È comunque un gioco "vecchio" per PS3.

Voto: 8.0



The Order: 1886

+ Una grande storia da film con grafica perfetta..
- Si spara e si esplora un po' troppo poco. In somma, si gioca poco.

Voto: 8.0



Project Cars

+ Modello di guida simulativo ma scalabile.
- Ci sono limiti di Intelligenza Artificiale.

Voto: 9.0



Grand Theft Auto V

+ Anche se lo avete già finito e rifinito su PlayStation 3, questo è un gioco che amerete alla follia anche sulla 4. La novità principale è la visuale in prima persona, che gli dà un look e una giocabilità di altro livello. Della grafica non vale neppure la pena parlare: è miracolosa.
- Non ha difetti se non quello di non essere un gioco realmente nuovo.

The Last of Us Remastered è stato un Fate Vobis. Grand Theft Auto V non può esserlo, poiché Rockstar ha realizzato la sua primigenia visione autoriale. Questo è il GTA che dalla storia sarà ricordato.

Voto: 12



Resident Evil Revelations 2

+ Storia lunga, più altre modalità, più tanti zombi!
- Più action che survival horror.

Voto: 8.5



The Evil Within

+ Un survival horror lungo e impegnativo.
- Il motore grafico non è impeccabile in fatto di frame rate.

Voto: 8.0



Dragon Ball Xenoverse

+ Trama non scontata e sistema di combattimento ottimo.
- Il livello di difficoltà non è ben bilanciato.

Voto: 8.0

Scrivi a checkpointpsm@sprea.it i tuoi suggerimenti!



Wolfenstein The New Order

+ Lo sparatutto in soggettiva per eccellenza, di nome e di fatto. Si ammazza un sacco di gente cattiva, con tanti tipi di armi e una scorta di munizioni che non crea pensieri.
- In teoria, ma proprio in teoria, lo si può giocare anche in ottica stealth. Stolti!

Giocare a Wolfenstein significa ammazzarli tutti i cattivi. Tutti quanti, anche quelli che si potrebbero lasciare vivi. Lo si vuole fare perché così funziona negli sparatutto che piacciono alla gente iNiorante!

Voto: 7.5



Pro Evolution Soccer 2015

+ Il miglior videogioco di calcio per PS4, punto.
- C'è una regia occulta che "manipola" i match.

Voto: 9.5



Axiom Verge

+ Tantissima esplorazione dai sapori retrò.
- È così nostalgico da non essere per tutti.

Voto: 9.0



Tomb Raider Definitive Edition

+ Il DualShock 4 viene utilizzato come si deve!
- Rimane comunque un restauro HD di un'avventura già uscita su PS3.

Voto: 8.5



Far Cry 4

+ L'ambientazione è maestosa e il motore grafico la sostiene senza segni di cedimento. Funziona benissimo come FPS e ancora meglio come avventura esplorativa, perché dentro ci sono tantissime cose da trovare e da fare.
- Le novità rispetto al capitolo precedente sono poche e marginali.

Scenari mozzafiato, azione mozzafiato e libertà di fare tutto quello che ti pare e piace. L'unica cosa che non puio chiedere a Far Cry 4 è di essere Far Cry 5.

Voto: 8.5



Dying Light

+ Un survival-horror atipico con il parkour dentro..
- La trama fa acqua da parecchie parti.

Voto: 8.5



The Witcher III: Wild Hunt

+ Una storia narrata in maniera fantastica.
- Si segnalano sporadici cali di frame rate.

Voto: 9.0



FIFA 15

+ Tanta atmosfera calcistica e un database immenso. Interfaccia ok.
- Fisica della palla migliorabile.

Voto: 9.0



Thief

+ L'ambientazione è caratterizzata come si deve e il sistema di bilanciamento del livello di difficoltà lavora bene. Thief è un serio gioco di azione e avventura stealth.
- La trama non è del tutto convincente e il motore grafico è abbastanza datato. Il problema principale, comunque, sono i caricamenti: troppo lunghi e troppo frequenti.

Non vi nascondiamo che a noi Thief è piaciuto nel suo essere un gioco stealth sincero. Non se ne possono però ingnorare i difetti relativi alla grafica e alla trama, oltre che i continui caricamenti.

Voto: 7.5



Mortal Kombat X

+ Sistema di combattimento collaudato e belle novità nei contenuti.
- Trama senza pretese.

Voto: 8.5



Never Alone

+ Uno splendido racconto con un bel gioco intorno.
- Giocato da soli perde molto, il coop è d'obbligo.

Voto: 9.0



La Terra di Mezzo: L'Ombra di Mordor

+ Orchi spettacolari e buono il sistema Nemesis!
- La grafica non è un granché.

Voto: 8.5



Bloodborne

+ Il migliore action RPG disponibile per PlayStation 4 e sicuramente uno dei migliori su tutti i formati. Un gioco impegnativo e duro, che richiede dedizione e sa ricompensare elargendo molta soddisfazione.
- I caricamenti sono frequenti, perché si schiatta spesso, e il fatto che siano lunghi è un po' una rottura di scatole.

Le cose belle come Bloodborne bisogna guadagnarsele col sangue, bisogna saperle apprezzaere e bisogna saperle giocare. Per tutto il resto ci sono un sacco di altri giochi meno impegnativi.

Voto: 9.0



Metal Gear Solid V Ground Zeroes

+ È MGS, il resto conta solo in parte!
- Dura poco (perché è solo un assaggio).

Voto: 8.0



Guacamelee! Super Turbo C.E.

+ Un action game platform con personalità da vendere!
- Non ha senso rigiocarlo una volta finito.

Voto: 9.0



MotoGP 15

+ Tutto il mondiale aggiornato all'anno in corso.
- Poche novità in termini di modello di guida.

Voto: 8.0

CHECKPOINT PS3

IL PUNTO DELLA SITUAZIONE SUL MONDO PLAYSTATION E I MIGLIORI GIOCHI DALLO SCAFFALE DELLA REDAZIONE.



Assassin's Creed IV Black Flag

+ Dedicato a chi pensava che la serie fosse sul viale del tramonto – noi compresi. Con Black Flag, Ubisoft ha azzeccato l'ambientazione piratesca e infarcito il gioco di tante cosucce divertenti.
- Ovviamente non si tratta di un episodio che rivoluziona la faccenda...

Migliore del predecessore grazie a una giocabilità istintiva e a un protagonista che sa il fatto suo, Black Flag vi sconquasserà le budella, per le saracche delle Molucche!

Voto: 9.0



Ghost Recon: Future Soldier

+ Strategia e tattica sparacchina di prima qualità.
- Grafica buona, ma non eccezionale.

Voto: 9.0



Max Payne 3

+ Tanta azione, tanti tocchi di classe, tanto di tutto!
- L'andazzo è estremamente lineare.

Voto: 10



Injustice: Gods Among Us

+ Un picchiaduro modernissimo!
- Non è particolarmente tecnico e impegnativo.

Voto: 8.5



Bayonetta

+ Spettacolo bestiale dall'inizio alla fine!
- Si segnalano sporadici problemi tecnologici.

Voto: 9.5



DMC - Devil May Cry

+ Ottimi i personaggi e le ambientazioni.
- Controlli eccessivamente complessi.

Voto: 8.5



Borderlands The Pre-Sequel!

+ Sparatutto e GdR all'ennesima potenza in gravità quasi zero.
- Il motore grafico è alla frutta!

Voto: 7.5



The Last of Us

+ Un concentrato di tecnica e trama.
- C'è un problema con il volume del doppiaggio.

Voto: 10



MotoGP 14

+ Simulazione moto e arcade iNiorante in un solo gioco.
- I.A. lontana dall'eccellenza.

Voto: 8.5



Naruto Shippuden: Ultimate Ninja Storm Revolution

+ La fedeltà al fumetto è notevole e così pure il carico di personaggi selezionabili. Non manca poi un bell'assortimento di contenuti inediti.
- I caricamenti sono fuori tempo massimo e in generale il motore di gioco richiede una sostanziale opera di ammodernamento. Un po' come PSM, insomma...

Buoni il livello di realizzazione e la serie di aggiunte e perfezionamenti alla formula ludica di base, ma l'impianto è sempre lo stesso dal 2008.

Voto: 7.0



South Park: IBdV

+ Tutta la cattiveria di South PArk in un gioco di ruolo, ma...
- ... dura poco per essere un gioco di ruolo.

Voto: 8.5



Batman: Arkham Origins

+ Mappa gigante, tanta azione e combattimento.
- A tratti scatta che sembra rotto.

Voto: 8.5



Call of Duty: Ghosts

+ La grafica è al top di quello che può la PS3.
- La campagna in singolo fa acqua.

Voto: 8.0



Tomb Raider

+ Grafica, animazioni e controlli di alta qualità.
- La trama è solo un pretesto per fare cose.

Voto: 9.5



Borderlands 2

+ Tanta roba in termini di sparare e ruolare.
- La trama fa ridere (non in senso letterale)!

Voto: 9.0



GRiD Autosport

+ Impegnativo al punto giusto e con tante macchine e circuiti.
- La carriera è bloccata e l'online fa fatica.

Voto: 8.0



L.A. Noire

+ Un film poliziesco da... giocare!
- Da giocare sì, ma non troppo...

Voto: 9.0



Far Cry 3

+ Tutto così bello e grande da... sembrare vero!
- Meno? Non se ne parla proprio!

Voto: 10



Dragon Age: Origins

+ Dialoghi e trama di alto livello.
- Sistema action non facile da padroneggiare.

Voto: 9.0



Child of Light

+ Una fiaba dai toni universali che è anche qualcosa in più di un videogioco!
- Longevità opinabile.

Voto: 9.0



Splinter Cell Blacklist

+ Alto livello tecnologico e livello di sfida elevato.
- Enorme al punto da risultare dispersivo.

Voto: 9.0



Dark Souls II

+ La più difficile e grandiosa delle avventure!
- Motore grafico datato.

Voto: 9.5

Scrivi a checkpointpsm@sprea.it i tuoi suggerimenti!



Crysis 3

+ Un FPS che apre una finestra sui giochi next gen.
- Eccessiva sensazione di invincibilità.

Voto: 9.0



Ni No Kuni

+ Sfide e missioni a volontà in un gran mondo fantasy.
- Meccaniche "Pokémon" ripetitive.

Voto: 9.5



The Walking Dead

+ Un'avventura dal ritmo incalzante.
- Gli enigmi sono un po' pochi.

Voto: 9.0



Watch Dogs

+ Sistema di combattimento di altissimo livello.
- La trama è una mezza schifezza!

Voto: 8.5



PES 2014

+ Nuova fisica e nuova grafica.
- L'Intelligenza Artificiale necessità ancora di una messa a punto.

Voto: 8.0



Tales of Xillia 2

+ La caratterizzazione dei personaggi è di altissimo livello, come pure la trama, che tra l'altro prevede finali multipli.
- Molto materiale è riciclato dal primo Tales of Xillia, che comunque va ricordato è a tutt'oggi un gran gioco.

Grazie a un intreccio sperimentale e a vari miglioramenti ludici, Xillia 2 riesce a compensare i ricicli dal primo episodio guadagnandosi un'identità propria nell'ambito della serie.

Voto: 8.5



Persona 4 Arena

+ Tecnico e accessibile allo stesso tempo.
- Roster abbastanza ridotto.

Voto: 8.5



Ninja Gaiden 3: Razor's Edge

+ Giocabilità impegnativa per un picchiaduro action che ha fatto storia.
- Doveva essere così già l'originale!

Voto: 8.5



Gran Turismo 6

+ Ci sono dentro più di 1200 macchine!
- L'Intelligenza Artificiale è la solita roba scadente.

Voto: 8.5



Ultra Street Fighter IV

+ Poca spesa, 14 euro, è tantissime mazzate!
- Tecnicamente ha fatto il suo tempo.

Voto: 8.5



NBA 2K14

+ L'Intelligenza Artificiale si conferma al top.
- Poche modalità per le squadre dell'Eurolega.

Voto: 8.5



Lego - Il Signore degli anelli

+ Personaggi carismatici e bella mappa.
- Qualche problema di frame-rate.

Voto: 8.5



Beyond: Due Anime

+ È il film che diventa videogioco, anzi che si mette al suo servizio, perché Due Anime è si bello da guardare, ma è ancora più bello da giocare.
- I quick time event sono bene integrati nella dinamica di gioco, ma sono comunque dei quick time event.

Un gioco in cui ogni decisione presa fa la differenza è di per sé un buon gioco. Se poi è anche una gioia da guardare, da ascoltare e da seguire, allora diventa grande (pur rimanendo un videogioco).

Voto: 10



Dragon's Dogma

+ Un action/RPG fantasy di quelli giusti.
- Grafica non entusiasmante.

Voto: 9.0



The Guided Fate Paradox

+ Le dinamiche roguelike sono di una solidità esemplare.
- Poco immediato.

Voto: 9.0



Hitman Absolution

+ La tensione sale alle stelle con tutto questo stealth!
- Molto simile agli episodi precedenti.

Voto: 8.5



Battlefield 4

+ Combattere in 64 in multiplayer è una roba da matti!
- La storia in singolo dura poco e fa pena.

Voto: 8.0



Deus Ex: Human Revolution

+ FPS cyberpunk per pensatori.
- Qualche problemino tecnologico.

Voto: 9.5



Ar Nosurge Ode to an Unborn Star

+ Un'avventura jappo ressoché infinita..
- Qualche pecca nella localizzazione.

Voto: 8.5



Metal Gear Rising: Revengenace

+ Combattimenti pazzeschi e trama alla Kojima.
- Corto e con una struttura di gioco già vista.

Voto: 8.5



Minecraft

+ Ottima conversione con split-screen per 4.
- L'estensione del mondo è minore di quella della versione PC.

Voto: 8.5



Binary Domain

+ Uno shooter con una storia fantastica e una giocabilità profonda.
- L'Intelligenza Artificiale a tratti gli fa difetto.

Voto: 9.5



Grand Theft Auto V

+ È difficile stabilire quale sia l'aspetto migliore di GTA V, perché qui è tutto migliore di qualcos'altro. Dalla trama ai protagonisti, dalla grafica ai dialoghi (in inglese)... tutto è imperiale!
- Quando l'unico difetto di un videogioco è che i sottotitoli in italiano sono scritti un po' in piccolo, è chiaro che si parla di un videogioco che non ha difetti.

Il voto, undici, non è una provocazione. È l'unica soluzione. GTA V è sopra tutte le righe, oltre a tutti i parametri, più in là di tutte le fantasie. Tu pensi a una cosa e GTA V te la fa fare!

Voto: 11



God of War Ascension

+ Mazzulamento ed enigmi di prima qualità.
- A tratti lo spettacolo sovrasta la tecnica.

Voto: 9.5



BlazBlue: C.S. Extend

+ La versione pro del picchiaduro di Arc System.
- Non è facile "impararlo".

Voto: 9.0



Sniper Elite III

+ È come entrare nella testa di un cecchino.
- Va giocato in difficile, altrimenti fa pena.

Voto: 8.0



XCOM: Enemy Unknown

+ Un grande gioco strategico su PS3.
- Grafica molto sobria.

Voto: 8.5



Uncharted 3: L'Inganno di Drake

+ Avventure, sparatorie e peripezie a manetta!
- Il multiplayer è pressoché senza senso.

Voto: 10



Killzone Trilogy

+ I due capitoli più recenti sono uno spasso.
- Il Killzone originale invece è fuori tempo massimo e si vede.

Voto: 8.5



Rayman Legends

+ Dura tantissimo e il design delle piattaforme è al top di gamma.
- Alcuni limiti di adattamento dall'originale per Wii U.

Voto: 9.0



WRC 4

+ Il consueto ed eccellente modello di guida.
- Poche opzioni dedicate alla modalità multiplayer.

Voto: 7.5



Tekken Tag Tournament 2

+ Un picchiaduro rapido, veloce e indiavolato.
- La grafica è così, così.

Voto: 9.0



Vanquish

+ Uno sparatutto frenetico, aggressivo e spettacolare.
- Niente modalità di sfida online.

Voto: 9.5



F1 2013

+ La modalità F1 Classics è una roba favolosa!
- A parte questo, è l'edizione aggiornata del gioco dell'anno scorso.

Voto: 8.0



Atelier Ayesha

+ Direzione artistica di altissimo livello.
- Poche tipologie di mostri.

Voto: 8.5



Mass Effect 3

+ Si chiude la spettacolare trilogia fantascientifica di Shepard!
- Problemi tecnologici nei filmati.

Voto: 9.5



Hakuoki: Stories of the Shinmegumi

+ Un mix riuscito di storia e fantasia.
- La colonna sonora è discontinua.

Voto: 8.5



Ace Combat: Assault Horizon

+ Azione esplosiva nell'alto dei cieli!
- Un filo ripetitivo.

Voto: 8.5



Dishonored

+ Azione, avventura e tanto altro. Ottimo il design dei livelli, caratterizzati per altro da un'atmosfera davvero unica.
- Tecnicamente non è il massimo e i nemici sono tutti un po' troppo uguali tra loro.

Arkane Studios ha sfornato un gran gioco: pur con qualche sbavatura, Dishonored regala un'esperienza emozionante, ricca e memorabile, che non dovrebbe mancare nella vostra collezione.

Voto: 9.0



Dead Space 3

+ Un gioco che fa paura per davvero!
- Alcune fasi della vicenda sono troppo caotiche.

Voto: 9.0



Toybox Turbos

+ Un tripudio di giocabilità multiplayer a base di macchinine.
- In singolo vale meno della metà.

Voto: 8.5



Bioshock Infinite

+ Una storia fantastica per 15 ore di combattimento.
- Alcune buone idee sono poco sviluppate.

Voto: 8.5



Prototype 2

+ Free roaming catastrofico!
- Non troppo rigiocabile, anzi.

Voto: 9.5



Puppeteer

+ Tante idee innovative di gioco platform e un doppiaggio mai sentito prima!
- È un po' ripetitivo.

Voto: 9.0

Produttore: ACTIVISION | Sviluppatore: NEVERSOFT ENTERTAINMENT | Prezzo: 25,00 € (USATO) | Data di pubblicazione: 2007



GUITAR HERO III: LEGENDS OF ROCK

Il più bello secondo lui...

La recensione di Logan di alcune pagine addietro mi ha fatto venire una gran voglia di suonare la chitarra. Purtroppo non sono capace, quindi non mi rimane che afferrare lo strumento finto e collegarlo alla PS3 per tornare a giocare con quello che è secondo me il migliore episodio della serie Guitar Hero. Sto parlando di quel Legends of Rock che annovera nella sua tracklist pezzi dei Muse, dei Beastie Boys, dei Rolling Stones, dei Guns n' Roses, dei Pearl Jam e dei Queens of the Stone Age. Già così, con un solo pugno di brani, sarei a posto per una vita, ma in Legends of Rock ce ne sono ancora e ancora. E poi ci sono la modalità multiplayer e quella grafica che oggi, con l'introduzione del videorealismo, magari sembra fuori tempo massimo. Eppure secondo me, che alla grafica di importanza né do poca, il fatto di non avere nulla di intrigante da guardare prima, dopo e durante le esibizioni è di grande aiuto alla prestazione, perché permette di concentrarsi su quello che conta per davvero: i tasti, le dita, il tempo.

PSM SKULZ







CHECKPOINT PSP

IL PUNTO DELLA SITUAZIONE SUL MONDO PLAYSTATION E I MIGLIORI GIOCHI DALLO SCAFFALE DELLA REDAZIONE.



Growlanser: Wayfarer of time

+ Intreccio di altissimo livello e battaglie tanto complesse quanto curate nei dettagli.
- Tecnicamente lascia il tempo che trova e il livello di difficoltà è parecchio old school.

Growlanser Wayfarer of Time fonde battaglie tattiche atipiche e profonde con un'ambientazione assai curata e un impianto ruolistico raro in ambito JRPG. Tra i migliori titoli del suo genere.

Voto: 9.0



OutRun 2006 Coast 2 Coast

+ Veloce e divertente come dev'essere!
- Si segnalano sporadici rallentamenti.

Voto: 9.0



Space Invaders Extreme

+ Uno shooter psichedelico che è già storia.
- Non è facile capire il sistema di punteggio.

Voto: 9.0



Ys: Oath in Felghana

+ Il JRPG più arcade di tutti i tempi!
- Non molto longevo e solo PSN.

Voto: 9.5



Ultimate Ghosts'n Goblins

+ Un platform ricco d'azione e di ritmo.
- Difficoltà ai massimi livelli.

Voto: 9.5



Monster Hunter Freedom 2

+ Immenso, vario e profondissimo!
- Caricamenti da latte alle ginocchia.

Voto: 8.5



Final Fantasy Tactics

+ Un eccellente GdR tattico.
- I rallentamenti rovinano la festa!

Voto: 9.0



What Did I Do to Deserve This, My Lord!? 2

+ Azione, strategia, follia!
- È molto difficile.

Voto: 8.5



GTA: Vice City Stories

+ Tante storie criminali da vivere per gioco!
- Tanti problemi tecnologici.

Voto: 9.5



Metal Gear Solid: Peace Walker

+ Finalmente è arrivato MGS 5, ed è solo su PSP!
- I controlli sono comodi, ma non comodissimi.

A sette anni dal suo esordio e dopo tre tentativi riusciti ma per un motivo o per l'altro non completamente a fuoco, la PSP strappa alle console da salotto un Metal Gear Solid di quelli giusti, uno di quelli che ogni appassionato della serie (e non solo) dovrebbe giocare: è una vera esperienza, produce assuefazione, vanta una ricca modalità cooperativa e da vedere e da sentire è uno spettacolo. Semplicemente fuori parametro.

Voto: 10



GTA: Liberty City Stories

+ Immenso e irriverente come i migliori GTA.
- Rallentamenti nei momenti di caos.

Voto: 9.0



WipEout Pulse

+ Adrenalina a mille... e che grafica!
- Qualche minimo rallentamento.

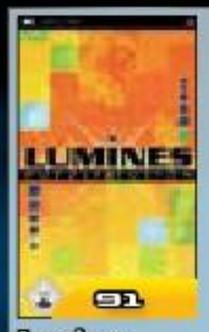
Voto: 8.5



Burnout Dominator

+ Un fulmine: spettacolare e divertente.
- Poche novità di rilievo.

Voto: 9.5



Lumines

+ Puzzle e musica da far ballare i neuroni.
- Meccanica di gioco non originalissima.

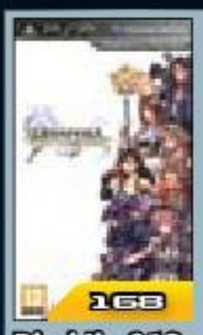
Voto: 9.0



Z.H.P.

+ Un roguelike completamente fuori di testa!
- In Europa è solo su PSN!

Voto: 9.0



Dissidia 012: Final Fantasy

+ Lotte spettacolari nel mondo di Final Fantasy.
- Storie incasinate e gioco molto difficile.

Voto: 8.0



Tekken: Dark Resurrection

+ Una conversione veramente eccezionale.
- Controlli poco affidabili e un po' scomodi.

Voto: 9.5



Soul Calibur: Broken Destiny

+ Graficamente è sbalorditivo!
- I controlli sono una roba da neurodeliri.

Voto: 8.5



LocoRoco

+ Lo stile portato al massimo livello!
- Level design a tratti poco ispirato.

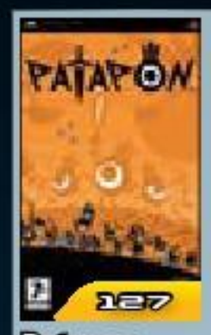
Voto: 10



Every Extend Extra

+ Stile grafico e musicale per otaku.
- Non è facile capirlo, almeno all'inizio.

Voto: 9.5



Patapon

+ Un viaggio musicale per menti agili!
- Non è proprio accessibile, anzi!

Voto: 9.0



Cladun: This is an RPG

+ Un GdR action molto particolare!
- Solo su PSN!

Voto: 8.0

Scrivi a checkpointpsm@sprea.it i tuoi suggerimenti!



Killzone Mercenary

+ Un gioco impegnativo, che premia tanto l'abilità con le dita quanto quella tattica. Grafica al top!
- I.A. dei nemici basilare.

Tecnicamente ineccepibile e ludicamente apprezzabile, Mercenary è un gioco che rende onore alla PS Vita. È un FPS canonico per giocabilità e alto per quanto riguarda il livello di difficoltà.

Voto: 9.0



Velocity 2X

+ Azione di gioco velocissima e grafica pulitissima. Tutto issimo!
- La trama è il terzo incomodo.

Voto: 9.0



Earth Defence Force 2017 Portable

+ Sparatutto frenetico con tonnellate di armi.
- Grafica mediocre.

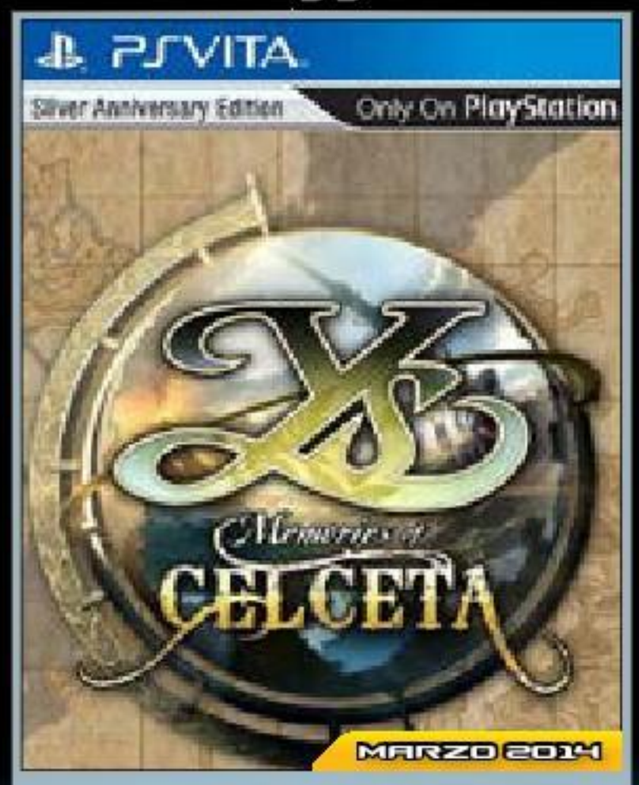
Voto: 8.0



DanganRonpa:

+ Un gioco speciale, con una direzione artistica da urlo.
- Alcuni snodi della trama sono prevedibili.

Voto: 8.5



Ys: Memories of Celceta

+ Quando il territorio da esplorare è ampio e le possibilità di customizzazione dei personaggi sono "discrete" (che nel vocabolario di Magnvs significa eccellenti), un action JRPG non può che essere appagante.
- Tecnicamente, però, non è eccezionale.

Al di là di qualche appunto tecnico, Memories of Celceta porta su PSVita quel mix di azione, musica e atmosfera che fin dalla metà degli anni '80 ha reso la saga di Ys un classico nella storia degli action-JRPG.

Voto: 8.5



Zero Escape: Virtue's Last Reward

+ Intreccio narrativo di altissimo livello.
- I modelli 3D sono scarsi.

Voto: 9.0



Pixel Junk Shooter Ultimate

+ Due episodi uniti per un'azione senza tempo.
- Caricamenti troppo lunghi.

Voto: 8.0



Danganronpa 2: Goodbye Despair

+ Un intreccio delirante e misteri ben congegnati.
- Alcuni minigiochi sono davvero poco ispirati.

Voto: 8.5



Deception IV: Blood Ties

+ Sono tanti i punti a favore di Deception IV. Il primo riguarda l'editor delle mappe, poi c'è la grande varietà di scenari e trappole. La cosa più importante, comunque, è che si tratta di un gioco spassoso.
- La storia non dura tanto e tecnicamente è un po' obsoleto..

Dopo una lunga attesa la saga di Deception è di nuovo fra noi, offrendo una formula riuscita quanto inusuale nel panorama videoludico odierno.

Voto: 8.0



Invizimals: L'Alleanza

+ Alto livello tecnologico nelle catture dei mostri.
- È un gioco molto, molto facile.

Voto: 7.5



Muramasa Rebirth

+ Azione frenetica e boss da fine del mondo!
- Molte aree sono troppo simili tra loro.

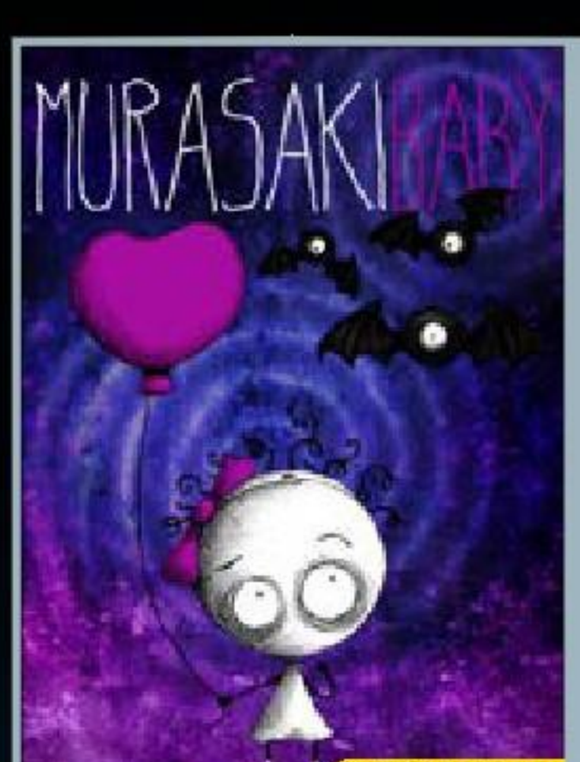
Voto: 8.0



TxK

+ Game design della vecchia scuola, che non sbaglia mai!
- I livelli finali sono quasi impossibili.

Voto: 9.0



Murasaki Baby

+ Non si è mai visto un gioco PS Vita con un rapporto qualità prezzo così vantaggioso. Lo stile e le meccaniche sono affascinanti e l'atmosfera è conturbante.
- In alcuni passaggi richiede delle mosse che possono far intrecciare le dita sul display. La longevità non è il massimo, anzi...

Da Murasaki Baby emerge un'anima che trascende il proprio stile graffiante, risultando pregna di messaggi densi e magistralmente orchestrati. Fra Ovosonico e PlayStation Vita è subito Arte.

Voto: 8.5



Tales of Hearts R

+ Eccellente dungeon design e longevità al top.
- Il livello di sfida a livello Normal è molto basso.

Voto: 9.0



Tearaway

+ PS Vita sfruttata in tutti i suoi aspetti action e platform.
- Finisce troppo in fretta.

Voto: 9.0



Futuridium EP Deluxe

+ Un'esperienza ludica compulsiva e delirante.
- Si segnalano casi di dipendenza cronica!

Voto: 9.0

CHECKPOINT PSN

IL PUNTO DELLA SITUAZIONE SUL MONDO PLAYSTATION E I MIGLIORI GIOCHI DALLO SCAFFALE VIRTUALE DELLO STORE.



Resident Evil

+ C'è l'effetto nostalgia, certo, ma ci sono anche tanti enigmi, tanti zombi e mostri assortiti e tante ore di gioco, che coi tempi che corrono non guastano di certo.
- L'opera di restauro c'è e si vede, ma la grafica mostra comunque i segni del tempo, così come il sistema di combattimento.

Zombie, mostri, enigmi, misteri... qui c'è tutto il survival-horror che vi serve per diventare dei videogiocatori migliori. L'originale Resident Evil torna in forma più o meno smagliante e vince!

Voto: 9.0



Dungeons & Dragons: CoM

+ Due grandi classici a prezzo ridotto.
- Mancano gli extra giapponesi.

Voto: 8.5



Lara Croft and the Guardian of Light

+ Azione ed enigmi sorprendenti in salsa TR.
- Attenzione, non è il classico Tomb Raider.

Voto: 9.0



WipEout HD

+ Spettacolare da vedere e da giocare!
- Un po' troppo scorbutico, fin da subito.

Voto: 9.5



Wonder Boy in Monster Land

+ Azione arcade piattaformosa di prima qualità.
- Vecchio come il cucco...

Voto: 9.0



Superfrog HD

+ Azione immediata in tantissimi livelli.
- Niente condivisione online nell'editor dei livelli.

Voto: 8.5



Resident Evil 4 HD

+ Tanta azione per un'avventura memorabile.
- Tanto horror, poco survival.

Voto: 8.5



White Night

+ Survival horror con uno stile tutto speciale.
- Sistema di salvataggio a volte sballato.

Voto: 8.5



Space Invaders: Infinity Gene

+ Uno sparatutto tecnico ed elegante.
- Meglio usare un joystick piuttosto che il pad.

Voto: 9.0



Pac-Man Championship Edition DX

+ Un Pac-Man classico e innovativo insieme.
- Alcune regole modificate convincono poco.

Voto: 9.5



The Swapper

+ Grandiosa atmosfera spaziale, sistema di controllo perfetto ed enigmi ambientali di un'intelligenza sopraffina basati sulla clonazione del protagonista. Chiedere è lecito. Di più, no!
- Non è una novità per i videogiocatori più trasversali, in quanto è già stato pubblicato su Steam da un bel pezzo.

Il gioco perfetto non esiste, ma diciamo che The Swapper gli assomiglia parecchio. È intelligente, molto impegnativo ma mai frustrante, e carico di una genuina atmosfera spaziale.

Voto: 10



PixelJunk 4am

+ Un esperimento "musicale" folle e riuscito.
- Non è mica un vero videogioco!

Voto: 8.5



Virtua Fighter 5: Final Showdown

+ Il picchiaduro difficile come quelli di una volta!
- La grafica anche è quella di una volta...

Voto: 9.5



Machinarium

+ Enigmi che definire ingegnosi è dire poco.
- Bassissimo coefficiente di rigiocabilità.

Voto: 8.5

Scrivi a checkpointpsm@sprea.it i tuoi suggerimenti!



Super Stardust HD

+ Uno sparatutto veramente esplosivo!
- Non è proprio originalissimo.

Voto: 9.0



Lumines Supernova

+ Mattoncini, musica e psichedelia!
- Non è la versione più curata di sempre.

Voto: 8.5



Might & Magic: Clash of Heroes

+ Un puzzle game che è anche un GdR!
- Alcune pedine sono colorate male.

Voto: 9.0



Cloudberry Kingdom

+ Un platform impegnativo ma mai frustrante.
- Il multiplayer è solo offline.

Voto: 8.5



Journey

+ Un viaggione visionario, d'incredibile atmosfera, caratterizzato da uno stile grafico e sonoro semplicemente fuori parametro.
- Costa parecchio, è molto breve e non è molto rigiocabile.

Dopo flOw e Flower, i ragazzi di thatgamecompany se ne vengono fuori con un altro videogioco che non è un videogioco, ma un'esperienza sensoriale. Difficile da raccontare, Journey bisogna viverlo: tenetevi pronti per tre ore sensazionali.

Voto: 9.0



Olliolli 2: Welcome to Olliwood

+ Acrobazie su skate di una difficoltà bestiale.
- Poche novità rispetto al primo episodio.

Voto: 8.0



Apotheon

+ Un action 2D dallo stile inconfondibile.
- La mappa è molto disordinata!

Voto: 9.0



Galaga Legions

+ Uno shooter alieno e cattivo.
- Solo per chi ama le classifiche.

Voto: 9.0



Beyond Good & Evil HD

+ Una fantastica avventura "retro"!
- Telecamera bizzosa.

Voto: 8.5



From Dust

+ Un God Game per intenditori.
- Astenersi perditempo.

Voto: 9.0



Limbo

+ Eccellente stile grafico, meccaniche classiche arricchite da puzzle ingegnosi, atmosfera densissima: Limbo è un gioco pazzesco.
- Purtroppo l'avventura è molto breve e il prezzo un po' altino...

Quella che è possibile vivere giocando a Limbo è un'avventura con un fascino tutto suo. Il gioco vero e proprio è intelligente, ma non sensazionale. Anzi, sotto certi punti di vista è rigido, cattivo e ingiusto. Ma a rendere le cose veramente speciali ci pensano una presentazione grafica e un accompagnamento sonoro talmente strepitosi che dovrebbero parlarne ai telegiornali, dovrebbero.

Voto: 9.0



Hotline Miami 2: Wrong Number

+ Uno sparatutto folle, violento e maleducato.
- C'è dietro una trama che è di troppo.

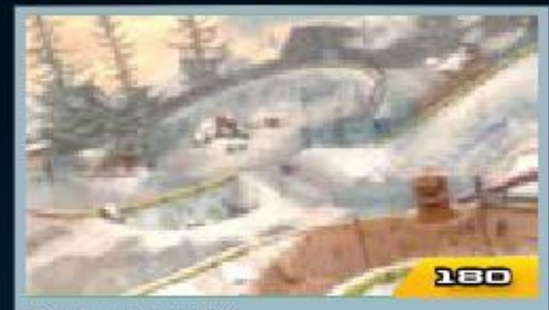
Voto: 8.0



Wonder Boy in Monster World

+ Grafica che sprizza fantasia da tutti i pixel!
- Alcuni passaggi sono difficilissimi.

Voto: 8.5



Motorstorm RC

+ Gare veloci e divertenti tra macchinine!
- Alcune piste sono un po' confusionarie.

Voto: 8.5



132

Super Puzzle Fighter II Turbo HD Remix

+ Da queste parti qualcuno lo considera uno dei miglior puzzle di tutti i tempi. Qualcosa vorrà pur dire.
- Alcuni dettagli grafici non sono in vero HD e stonano un po'.

Un puzzle con gemme da sistemare in un'area per unirle tra loro e farle esplodere. A rendere il tutto speciale ci pensano gli eroi della saga di Street Fighter (e non solo), per di più... super deformed!

Voto: 9.5



176

PixelJunk: SideScroller

+ Grafica e sonoro eccezionali!
- Multiplayer migliorabile.

Voto: 9.5



SETTEMBRE 2014

Guacamelee! ST Champ. Edition

+ Azione messicana per veri luchadores!
- Lo giochi una volta fino alla fine e basta.

Voto: 9.0



173

Street Fighter III: 3rd Strike Online

+ Uno dei migliori picchiaduro di tutti i tempi.
- Astenersi perditempo: è ultratecnico!

Voto: 8.5



175

Castlevania: Harmony of Despair

+ Un Castlevania "vecchio stile": grande!
- Qualche pecca strutturale.

Voto: 8.0



166

Echochrome II

+ Un originale puzzle da affrontare con il Move.
- A tratti è fin troppo cervellotico!

Voto: 8.5



183

Monster World IV

+ Tantissima azione su tantissime piattaforme...
- ... e infatti è meno RPG di altri Monster World.

Voto: 8.5



MAGGIO 2015

Jamestown +

+ Sparatutto a scorrimento per palati fini.
- Manca la modalità cooperativa.

Voto: 9.0



GENNAIO 2013

Sine Mora

+ Uno sparatutto basato su un'idea originale.
- Pochi livelli.

Voto: 9.0



184

Resident Evil: The Darkside Chronicles

+ Caccia agli zombie con (ottimo) supporto Move.
- Ha i limiti degli sparatutto su binari.

Voto: 8.5



APRILE 2015

Grim Fandango Remastered

+ Una storia originale con personaggi memorabili. Ottimo che ci siano anche il buon doppiaggio in italiano e una colonna sonora di alto livello. E se ancora non vi basta, è pure cross-buy e cross-save.
- La qualità della rimasterizzazione grafica non è un granché.

Grim Fandango è un recupero doveroso che l'utenza PlayStation farebbe meglio a non tralasciare. Un pezzo di storia del videogioco, o una grande avventura con una narrazione magistrale.

Voto: 8.5



186

Double Dragon: Neon

+ Sistema di combattimento funzionale.
- Lo stile grafico non si può definire azzeccato.

Voto: 8.5



186

Jet Set Radio

+ Un pezzo di storia... tutt'ora attuale!
- Controlli imprecisi che metà basta!

Voto: 8.5



FEBBRAIO 2013

Black Knight Sword

+ Grandiosa giocabilità "old school".
- Sistema di salvataggio parecchio scomodo.

Voto: 8.5

Scrivi a checkpointpsm@sprea.it i tuoi suggerimenti!



Age of Zombies

+ Zombie, armi e viaggi nel tempo: micidiale!
- Un po' troppo facile, ma divertente.

Voto: 8.5



Monsters (probably) Stole My Princess

+ Un platform arcade di quelli giusti!
- Si finisce molto in fretta.

Voto: 9.0



Zenonia

+ Struttura classica e robusta e una storia ben sviluppata: ma che gemma!
- Sotto il profilo tecnologico non è che sia proprio una bomba, purtroppo.

Questa piccola, grande avventura targata Gamevil strizza l'occhiolino a The Legend of Zelda: A Link to the Past e a The Story of Thor: è molto divertente e appassionante. I fan del genere non devono perdersela!

Voto: 8.5



Stellar Attack

+ Uno spara e fuggi intrigante.
- Grafica accattivante, ma non felicissima.

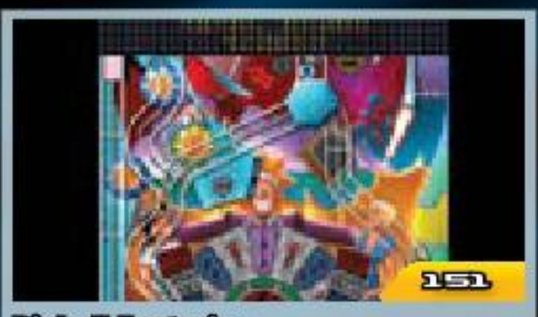
Voto: 8.0



Archibald's Adventures

+ Grafica adorabile e piattaforme: mica male!
- Qualche incertezza nei controlli.

Voto: 8.5



Pinball Fantasies

+ Flipper storici in versione "micro"!
- Qualche problemino con i controlli.

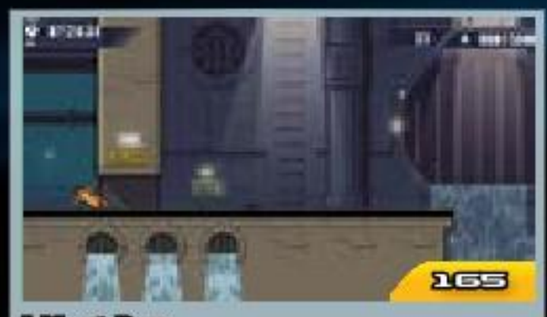
Voto: 7.5



Spelunky

+ Divertente sin dal primo istante!
- Troppa "caccia al punteggio".

Voto: 8.5



I Must Run

+ Immediato! Grafica e sonoro accattivanti.
- Molto semplice. Forse troppo, per alcuni.

Voto: 7.5



OMG-Z

+ Grafica strana per uno shooter stranissimo.
- A volte troppo casuale.

Voto: 9.0



Young Thor

+ Grande grafica per una piccola avventura!
- Molto ripetitivo. Pure troppo.

Voto: 8.5



Angry Birds

+ Un classicone iPhone arriva su PSP: che stranezza è mai questa?
- La versione iPhone costa meno ed è più pulita.

La conversione su PSP non è perfetta (c'è qualche magagna grafica e manca qualsiasi tipo di supporto online), questo è vero, ma Angry Birds rimane un titolo tanto buffo quanto spassoso, per di più impreziosito da un look minimalista e carismatico.

Voto: 8.5



One Epic Game

+ Un gioco arcade tutto da ridere!
- A tratti troppo facile.

Voto: 8.5



Hero of Sparta

+ Un bel gioco d'azione, il migliore tra i minis!
- Veste grafica poco carismatica.

Voto: 9.0



Rocks n' Rockets

+ Un buon clone del classico Missile Command.
- Originalità data per dispersa.

Voto: 7.0

Produttore: ACTIVISION | Sviluppatore: SPARK UNLIMITED | Prezzo: 7,00 (USATO) | Data di pubblicazione: 2004

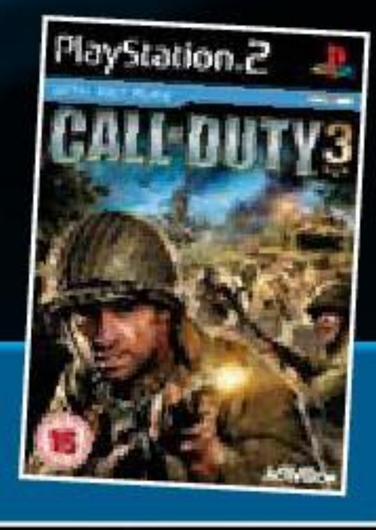


CALL OF DUTY: FINEST HOUR

Veri momenti di guerra con veri poligoni di una volta.

Quando è stato pubblicato, più di dieci anni or sono, è stato definito da molti come il miglior videogioco sulla Seconda Guerra Mondiale. Agli occhi di un giocatore moderno ovviamente Finest Hour non risulta più tale, perché nel frattempo di FPS ne usciti parecchi, anche se... nessuno sulla IIGM. Quindi vuoi vedere che questo Call of Duty ha ancora una sua ragion d'essere giocato. Bene, qualche motivo per infilarlo in una PS2 tutto sommato c'è: le dinamiche della serie di Activision non sono poi cambiate tanto in questi dieci anni, semmai a salire di tono sono stati elementi come la trama, la grafica e il sonoro. Da questi tre punti di vista Finest Hour paga lo scotto per gli anni e se grafica e sonoro sono figli della naturale evoluzione tecnologica, lo stesso non si può dire della trama, che in quegli anni veniva curata con meno attenzione. Il nostro soldato, che sarà sovietico, inglese o americano, è carne da cannone alla stregua dei suoi nemici tedeschi, con la sola differenza che lui ha tutte le vite che vogliamo e loro solo una. La struttura a base di trial and error della serie è evidente soprattutto in alcuni passaggi, quelli più difficili e in cui capita di morire per riprovare, e in alcuni frangenti il motore grafico entra in crisi e rallenta, ma per il resto Finest Hour è un buon pezzo di residuato bellico, un titolo a cui dare un'occhiata durante una serata a base di retroludo militare. Poi è chiaro che le pietre miliari dei videogiochi sono altre.

PSM SKULZ



Call of Duty 3

Il gioco di "Salvate il Soldato Ryan" arriva alla fine del ciclo vitale della PS2 e riesce comunque a diventare, grazie alla pubblicazione su PS3, il migliore FPS sulla IIGM, alla faccia di Finest Hour. Lo sviluppo degli eventi è trascinante ma il bilanciamento della difficoltà vive di alti e bassi eccessivi.







Produttore: UBISOFT | Sviluppatore: REBELWON | Prezzo: 5,00 EURO (USATO) | Data di pubblicazione: 2002





RAINBOW SIX: LONE WOLF

One shot, one kill!

Gunfighter: The Legend of Jesse James

Certo che a quell'epoca era facile passarla liscia! E non parlo di quella del Selvaggio West, in cui Gunfighter è ambientato, ma di quella della PSone, in cui potevi pubblicare giochi per la Light Gun e non essere preso per matto. Uno sparatutto così ancora oggi andrebbe bene su Wii, ma non provate a giocarci sulla PSone usando il Remote.





C'è stata un'epoca in cui portare un gioco PC su una console era una missione se non proprio impossibile di sicuro molto rischiosa. Era l'epoca della prima PlayStation, la console che aveva portato i videogiochi all'attenzione del grande pubblico, e gli editori sapevano che qualunque titolo avrebbe incassato bene, soprattutto se era un titolo famoso come Rainbow Six. Purtroppo però la PSone non ce la poteva proprio fare e quindi Lone Wolf è stato vittima di bug devastanti sul piano grafico, con gente che passava proprio attraverso i muri, e di incomprensioni sul fronte della giocabilità: il pubblico PC era in grado di capire la dinamica stealth e la difficoltà insita nel gioco, l'utenza di massa molto meno. Ricordo ancora che qualcuno criticò Lone Wolf perché per sparare si usava il tasto R1 (come oggi avviene sempre negli FPS) e non la X, che era invece il tasto per lo sparo nei comuni giochi per console dell'epoca.

PSM SKULZ

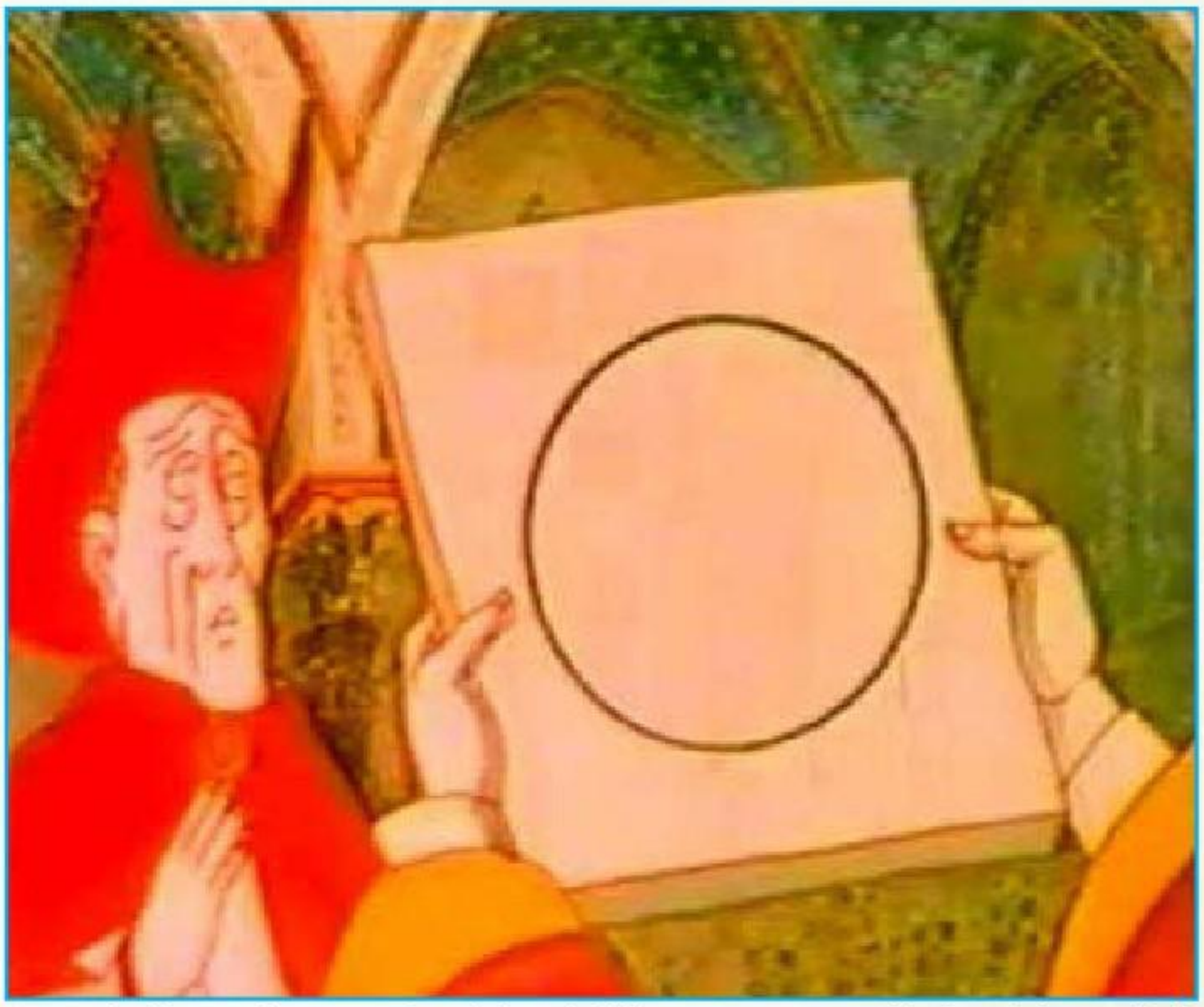




NOSTALGHIA

Effetti struggenti, languori ed emozioni. Dal 1987 ad oggi.

Esiste una cosa che, ringraziando il videogioco, l'essere umano può per certi versi trovare terrorizzante quando accade. Nel momento in cui l'esperienza sembra essere stata risucchiata per sempre in quel gorgo magnetico chiamato memoria, che la vita sembra poi avere ormai sepolto e obliato, accade che a richiamare ed espandere il passato nel presente dia adito ad un fenomeno che ritrasforma quanto un tempo provato. Ieri, per la prima volta, sono atterrato sul limitare della regione fra Angola e Zaire, nell'Africa del 1984. Terra rossa, umidità a mille: potevo sentire il fido DD ansimare, e l'odore della vegetazione svaporare dal fogliame intriso d'acqua calda. Incedevo con gli anfibi e una mimetica verde forestale nell'acqua oleosa e scura di petrolio sversato, dopo che il fiume era stato inquinato dalle perdite di un impianto petrolifero. Riuscivo ad essere consapevole e a sentire tutto: l'oro nero in una terra povera, sfruttata e violentata, con i crampi della fame, che si vende per un pugno di cibo e acconsente ad addestrare bambini soldato. Ero lì, eticamente giustificato grazie ai finanziamenti di una ONG che aveva deciso di non più sopportare tutto questo. Ma fatti i primi passi, circondato da alberi e dalla vegetazione dal fogliame largo che lasciava trasparire chiazze di luce e cielo scuro, ho dovuto spegnere la Playstation per l'emozione nel sentire tutto. Per l'emozione nel sentire che stavo scrivendo tutto ciò che il leggendario Big Boss aveva passato. Ci sono alcuni che la chiamano nostalgia. Una parola composta dal greco (ritorno) e (dolore): "dolore del ritorno", uno "stato psicologico o sentimento di tristezza e rimpianto per la lontananza da persone o luoghi cari, o per un evento collocato nel passato che si vorrebbe rivivere" (wikipedia). Qualunque sia l'esatta definizione, in quel momento io stavo vivendo qualcosa oltre tutto questo, una condizione che trasforma lo stomaco in uno straccio intriso di caldo e umido languore, come l'umidità africana che, vivendo The Phantom Pain, io percepivo. Più di tutto, c'era la coscienza di qualcosa: la consapevolezza che il tempo si può annullare, svelando paurosamente quanto ciò che chiamiamo "tempo" non esiste, un qualcosa che il videogioco sembra dimostrare in modo impressionante. In quel momento, immerso in The Phantom Pain, Big Boss stava scrivendo il suo passato, o allargando il mio, iniziato con quel nugolo di pixel con cui nel 1987 il mondo lo aveva conosciuto ad Outer Heaven. E doveva essere il 1988 o giù di lì, quando il padre di un mio compagno ci mostrò sul suo MSX2 il primo Metal Gear. A tutt'oggi non so ancora se sia solo uno scherzo della memoria o sia accaduto davvero... Ricordo solo il suo viso, il suo voltarsi verso noi con un sorriso complice, dicendoci che si trattava di un gran gioco, con le armi, i gadget e tutto quello che potevi fare. Questo padre videogiocatore ci mostrava Metal Gear quando noi e i nostri Commodore 64, al tempo imbrigliati in The Last Ninja o a tagliare teste in Barbarian, non potevamo affatto sapere. Ripeto, forse è solo uno scherzo della memoria, un qualcosa di distorto che ho preteso re-immaginare, ma tornando al discorso memoria, la questione è un'altra. Negli anni 80, secondo le tecnologie presenti negli anni 80, qualsiasi videogioco presentava qualcosa di potente: l'assenza di foto-realismo. Potente perché un fondale, un boss, una colonna sonora generata da un chip sonoro dedicato attivavano una creatività percettiva dovuta proprio al limite tecnologico del tempo. Avvicinarsi alla realtà fotografica della percezione umana addormenta la creatività che la mente può elaborare, poiché gli elementi sullo schermo semplicemente si specchiano e si rivedono nella percezione delle cose fuori dallo schermo. Nella sfera immaginativa del giocatore invece, il videogioco simbolico o comunque non foto-realistico richiede naturalmente più energia mentale, poiché gli elementi audiovisivi solo tratteggiati, la distanza dal reale come percepito ad un livello ordinario producono un lavoro immaginativo maggiore. Di conseguenza, al fine di riconfigurare e sopperire agli elementi mancanti, la povertà estetica finisce col caricare maggiormente il ricordo di una data esperienza. Ciò accade quanto più nel passato si è lavorato d'immaginazione nel sopperire alla mancanza di elementi, completandoli con la propria visualizzazione mentale. Il fotorealismo di The Phantom Pain riscrive in questo senso il passato, il carico di immaginazione impresso nella memoria nel passato. Ed è così che quel nugolo di 16X32 pixel e 4 colori ch'era Big Boss nel 1987 viene oggi riscritto, ampliato e paurosamente riconsiderato, risuonando più profondamente nell'inconscio del giocatore. Sul piano più razionale Hideo Kojima nel 1987 aveva solo una idea basica dalla quale partire per sviluppare Big Boss, per come poi ci sarebbe stato svelato nella sua parabola da Snake Eater a The Phantom Pain. È altrettanto vero che data una storia, approfondire i "cattivi" stimola strade di speculazione inaspettate,



↑ Se anche vi fossero altre persone al mondo in grado di disegnare a mano un cerchio alla perfezione, quello di Giotto attrarrebbe di più. Come un Metal Gear.



↑ RetroPhantomPain: la più finta delle cover per la più dolce delle nostalgie.



↑ Big Boss nel 1987: 16x32 pixels e 4 colori. Ventotto anni dopo viene (ri)scritta la sua storia in milioni di poligoni su Playstation 4. Un'emozione che ferma ed espande il tempo, quella di Metal Gear.

una sfida interpretativa che un artista come Hideo Kojima non poteva lasciarsi sfuggire. Tornando a trattare di nostalgia, secondo wikipedia "l'elaborazione nostalgica non è veramente protesa verso un ritorno al passato. Essa assomiglia in realtà a uno struggente commiato da una parte del Sé non più presente (...). Il ricordo malinconico del passato segnala dunque una pur dolorosa accettazione dello spostamento delle coordinate spazio-temporali, consentendo di riposizionare entro tali coordinate le proprie attese, personali e collettive, per il futuro". Ciò che mi sono chiesto durante il languore provato vivendo The Phantom Pain è stato: "Ad un certo livello, lo si può sentire il futuro prima che accada? Esiste forse una criptoestesia che, entrando in contatto col videogioco di ieri, ti proietta più in là nel tempo, in avanti?". La cosa più strana e magica, pensandoci ora, è stato sentire come se io già sapessi, dinanzi la povertà di quei pixel raggrumati nel 1987, che era di tutto questo che Big Boss doveva trattare. Come se presagissi che sarebbero state queste le condizioni atmosferiche – sabbia, pioggia, terra arida, luce, grate rugginose, recinti spinati, testate nucleari - gli elementi attraverso cui il Big Boss era già passato. È mai possibile che il nostro inconscio possa essere così aperto da permetterci di presagire i semi del futuro che l'esperienza contiene? È questa potenziale vita da vivere nel futuro, che infine dopa l'hype di un vero appassionato? Poteva mai essere immaginato nel 1987 The Phantom Pain? Non mi riferisco alla grafica, alla definizione visiva o al gameplay, bensì al senso di vita restituito dall'ultimo Metal Gear. Cosa accade nella testa e nel tempo di Hideo Kojima, e come sente l'emozione quando si riconnette alle idee avute vent'anni prima, per attualizzarle oggi? Il tempo, in definitiva, come danza con lui? Ciò che ho personalmente sperimentato è che annullare il tempo produce un languore emotivo che attanaglia lo stomaco, poiché avere a che fare col nostro passato, vale a dire con una parte del sé non più presente, espande la propria coscienza di sé nella memoria. Ed è questo ciò che il videogioco, più di ogni altro medium, sembra fare. Ed è così che espandere la memoria che abbiamo del passato è come riconnettersi a ciò che si è stati - passerelle, grate, recinzioni rugginose sfoggiate in pochi pixel da un MSX2 nel 1987 / Passerelle, grate, recinzioni rugginose composte di milioni di poligoni ventotto anni dopo, da una Playstation 4. È una emozione di coscienza storica che ferma ed espande il tempo, Metal Gear. Grazie al tempo tecnologico del videogioco, oggi non si tratta più solo di divertimento o di vincere la partita, bensì di riconnettersi al senso di vita presente nel tempo e nella memoria dell'esperienza videoludica. È doveroso fare questa distinzione perché le cose sono cambiate, dall'era dei videogiochi simbolici ad oggi. Una differenza dovuta al rapporto "esistenziale" che si ha col videogioco, con il mondo virtuale offerto dal videogioco. Si tratta della capacità di "sentire" quella "vita" che vi respira all'interno, quel senso di vita che restituisce un universo come quello di The Phantom Pain. Può avercela un Grand Theft Auto V, un The Witcher o uno Zelda, eppure, quando si striscia a terra o si corre o ci si guarda attorno mentre il Fox Engine fa il suo lavoro nell'ultimo Metal Gear, anche il solo udire il suono del terriccio granuloso sotto gli anfibi di Big Boss è qualcosa che, per l'estimatore della saga, può rapire e portare via. Il senso di presenza all'interno di alcuni videogiochi viene amplificato nel momento in cui l'opera è rorida di una coscienza che non può fare a meno di sbavare fuori, per esuberanza, per sincerità della voce di chi l'ha creata. Non a tutti potrà piacere Blade Runner (Ridley Scott, 1982) o il sound dell'album Nevermind (Nirvana, 1991), ma chiunque a contatto con queste opere può sentirsi circonfondere da qualcosa. Si tratta di una scarica vibrazionale che passa dall'opera al fruitore, impregnando i sensi grazie ad una sincerità di voce brutale. È quel genere di sensazione che farebbe credere che, se due esseri umani disegnassero lo stesso cerchio perfettamente identico, ma uno di questi fosse un perfetto pincopallino che utilizzasse un compasso, mentre l'altro facesse uso soltanto della propria mano perché è Giotto, si potrebbe comunque percepire una sensibile differenza. Hideo Kojima, Kojima Production e Metal Gear rappresentano ormai una coscienza storica decantata per sempre nell'immaginario del videogioco. Qualcosa di sublime e struggente, per cui la nostalgia, fermando ed espandendo il tempo della memoria, colpirà in futuro sempre più duro. Io, la prendo di pancia.

PSM BRAUNLUIS



↑ L'universo di Metal Gear nel 1987, grazie ad un MSX2. Origini che non vanno mai dimenticate.

TROVI PIÙ
RIVISTE
GRATIS
FREEMAGS.CC

LIBERI DI GIOCARE

Overwatch, Blizzard e la crisi del free to play.



Novembre. Tempo di castagne, mal di gola e BlizzCon, la convention annuale di Blizzard Entertainment, tenutasi quest'anno il 6 e 7 del mese, in un clima di pieno fermento dovuto all'importanza dello stesso evento, crocevia degli annunci più significativi della software house americana. Un videogioco in particolare, annunciato esattamente un anno fa alla convention, mi colpì profondamente e in maniera estremamente positiva. Sto parlando di Overwatch, la risposta al dominio di Team Fortress 2 nel mondo degli sparatutto competitivi online. Questa definizione è semplicistica, ve lo concedo, poiché i due titoli sono tanto simili quanto estremamente differenti, ma serve a introdurre l'argomento scottante che voglio snocciolare qui sulle pagine di PSM. Overwatch fu presentato come un FPS, fortemente contaminato dal genere MOBA (League of Legends, Dota 2, Heroes of the Storm), nel quale squadre di sei giocatori si affrontano in modalità competitive (niente deathmatch), giocandosi la vittoria nelle vesti di uno tra i 21 eroi disponibili. Una grande varietà di personaggi, ognuno caratterizzato da abilità attivabili all'occorrenza e contraddistinto da un ruolo ben preciso – tank, attacco, difesa, supporto – come si confà alla quasi totalità dei MOBA presenti sul mercato. Un anno è trascorso, le notizie sono sempre state centellinate e accuratamente divulgate, finché Blizzard non ha deciso, alla fine del mese di ottobre, di rendere disponibile una Closed Beta del gioco per pochi(ssimi) fortunati, spesso e volentieri scavalcati dalle molte personalità di YouTube e Twitch, fatto che scatenò le ire di non pochi utenti, fedelissimi della glaciale B. Lasciando da parte queste critiche, che per certi versi possono lasciare il tempo che trovano, volevo concentrarmi su quello che è stato l'annuncio più importante riguardante Overwatch: la data di uscita, o meglio la decisione di volerlo pubblicare anche su PS4 e Xbox One. Per un anno siamo rimasti col fiato sospeso su una sola questione, la più determinante oltre alla data di release, ovvero il modello di business sul quale si sarebbe basato questo sfizioso sparatutto a squadre. Come ho detto pocanzi, la scelta di voler portare Overwatch anche su console è stata una notizia abbastanza "sconcertante", perché la quasi certezza dell'adottamento del modello free to play andava lentamente sgretolandosi. Non è nuovo che un gioco gratis su console non dia gli stessi risultati, in termini di profitto, che per esempio vengono registrati quando la stessa formula viene applicata a software disponibili esclusivamente su PC. Ecco quindi che Blizzard, spinta da motivi che andremo ad analizzare in chiusura del pezzo, decide di vendere il titolo al prezzo di sessanta euro, in versione Origins Edition, relegando la versione liscia da quaranta euro esclusivamente al mercato PC. Questa scelta di business è stata certamente accolta in maniera variegata, molti i pareri positivi, altrettanti quelli negativi, che credevano nel proseguimento della formula free tipica delle recenti produzioni Blizzard,



come Hearthstone e Heroes of the Storm. Io stesso ho sempre pensato che Overwatch sarebbe stato pubblicato gratuitamente, e non a caso, considerata la struttura di gioco sulla quale poggia. Sarò più chiaro. Un MOBA è un gioco composto da una foltissima schiera di personaggi unici, nessuno è uguale all'altro e ognuno è in grado di dare alla squadra qualcosa di indispensabile e insostituibile. E' così per League of Legends o per i sopracitati esponenti del genere, titoli nei quali per ovviare alla necessità di dover "masterare" un personaggio, imparandone quindi il corretto utilizzo man mano che si giocano partite, non si dispone dell'intero set di eroi, ma è possibile acquistarli con valuta in-game o reale, singolarmente o in gruppo. Questo primo fattore, riguardante i personaggi, è ciò che ha indirizzato moltissimi a pensare a Overwatch come un free to play, così com'è per i "colleghi" dal quale eredita il roster particolareggiato e il numero ristretto di giocatori per partita. Ogni settimana League of Legends propone degli eroi gratuiti, da provare per poter capire se possono essere adatti o meno al nostro stile di gioco e così si pensava con il FPS di Blizzard, una semplice, quindi, trasposizione del modello tipico dei MOBA a questa nuova iterazione sparacchina. Liscio come l'olio, funzionale e collaudato. Altro fattore che presagiva una release gratuita dello stesso è l'introduzione delle skin, modifiche estetiche che nei f2p sono il cardine delle entrate per gli sviluppatori: l'estetica non collide col bilanciamento del gioco, quindi può essere benissimo inserita nella lista delle spese extra che un giocatore "a scrocco" può fare per rendere più piacevole l'esperienza ludica. Queste, come ho scritto, saranno inserite in Overwatch e difficilmente verranno rese disponibili gratuitamente. Il tutto oltre ai sessanta euro necessari per il pacchetto completo. Qui, a conti fatti, la scelta di Blizzard assume tinte fosche, soprattutto se si prendono in considerazione varie ed eventuali spese in surplus che (quasi) sicuramente faranno capolino durante il ciclo vitale dell'esperienza, come pacchetti scaricabili di eroi nuovi, mappe et similia. Sia chiaro, non sto affatto criticando una software house che dal proprio lavoro vorrebbe (giustamente) guadagnare, ma sostengo che la scelta del buy to play cozzi in maniera palese con la formula originaria di gioco, caratterizzata da personaggi selezionabili diversificati, ruoli ben definiti e contenuti fortemente mutuati dai MOBA e dal loro modello di business, che così si ritrovano inseriti in un contesto nettamente diverso e incompatibile. Blizzard, dal canto suo, ha voluto "giustificare" questo cambio di rotta introducendo in Overwatch la possibilità di cambiare eroe in corsa, durante la partita. La feature in questione è perciò poco affine alla progressione di un free to play (dello stesso genere ludico) nel quale ogni eroe è acquistato con fatica e sudore della fronte e, tra le altre cose, non è deselezionabile durante i match. Cambiare quando si vuole presuppone che ogni giocatore abbia a disposizione ciascun personaggio, per adattare le proprie strategie all'andamento della partita. Per quanto io ritenga questa scelta di design castrante per un apprendimento d'uso efficace dei protagonisti, Blizzard, invece, la considera una meccanica principale del suo FPS, permettendo anche – almeno nella Beta – l'uso di doppioni in squadra, disintegrando così il delicatissimo equilibrio tra le parti. Molti hanno criticato questa mia presa di posizione a favore del f2p, sostenendo che con i sessanta euro non incorreranno nel solito pay to win, sbilanciato e magari colmo di numerose modifiche estetiche superflue, come i famosi cappelli di TF2. Questa loro argomentazione non trova alcun fondamento solido perché Overwatch non potrebbe mai essere un titolo rovinato da chi decide di spenderci dei soldi: semplicemente non è mai stata presa in considerazione da parte degli sviluppatori l'idea di vendere armi, bonus e ammennicoli in grado di potenziare l'utente spendaccione. Solo e soltanto skin estetiche, che ripeto, saranno quasi sicuramente vendute a parte a peso d'oro, come avviene per molti contenuti extra dei titoli Blizzard. Lo spazio è tiranno e mi vedo perciò obbligato a chiudere qui le mie argomentazioni, ricordando a voi lettori quanto io creda nei videogiochi e nel giusto prezzo che diamo (e spendiamo per) loro. Non ho mai piratato e ho sempre sostenuto i f2p con spese extra, ma con Overwatch mi sono visto "aggirato", sfiduciato da sviluppatori che hanno quasi sicuramente adottato questa scelta a causa del mercato, della terribile crisi che affligge World of Warcraft e, probabilmente, dello stesso modello free to play, incapace di fatturare come un tempo.





PSM TOMMY

COME STAR WARS HA CONQUISTATO L'UNIVERSO

"Come Star Wars ha conquistato l'universo" di Chris Taylor, vice direttore di Mashable - famoso sito americano di intrattenimento e high tech – può essere definito senza ombra di dubbio una bibbia. Distribuito in Italia a settembre 2015 da Multiplayer Edizioni, si tratta di un lavoro appassionato ed enorme, pazzo (nel senso buono del termine) quanto profondo e leggero al contempo, capace di tuffarsi nei meandri dell'universo di Guerre Stellari sollevando storie, fantasie, ossessioni e aneddoti altrimenti irrintracciabili. Si tratta di una lunga e travagliata storia, quella raccontata da Taylor, una storia che parte da Flash Gordon - un "fumetto pregno di accenni casuali al sessismo e al razzismo", come lo tratteggia l'autore – per poi spiccare il volo da Modesto, in California, città Natale di George Lucas, padre indiscusso di Star Wars. Una storia con tanto cinema sperimentale, assieme alla voglia di riscatto dall'establishment consolidatosi degli anni '60. C'è la nascita nerd della 501st Legion, una delle più grandi organizzazioni di costuming al mondo. C'è la nascita della Industrial Light & Magic e i primi concept degli X-Wing. Fra le pagine di "Come Star Wars ha conquistato l'universo" è possibile trovare di tutto: dalle influenze della seconda guerra mondiale su Lucas agli stivali dei ribelli, dal fascista con la maschera antigas nera al padre che a 16 anni gli comprava la Fiat Bianchina - da lui bellamente derisa - ma con la quale farà l'incidente che lo farà tornare coi piedi a terra. Vengono tratta- ti con sorprendente approfondimento critico i suoi primi cortometraggi sperimentali (Look at Life, Freiheit, Herbie...), assieme all'incontro con Francis Ford Coppola e l'odio per Hollywood e per le politiche delle sue case di produzione. Viene analizzato il successo di American Graffiti, vero e proprio propulsore finanziario per Star Wars, nonché il sottovalutato THX 1138 – L'uomo che fuggì dal futuro. Ma più di tutto, c'è una cosa fra le pagine di "Come Star Wars ha conquistato l'universo"...





C'È LA FORZA DENTRO!

C'è la Forza, dentro il libro di Taylor. Quella carente in George Lucas in primis, relativa alla sua iniziale inettitudine nello scrivere sceneggiature, nonché quella della metafora universale di natura divina, un'ispirazione dal significato mistico per i cultori di Star Wars di ogni ceto e religione ("La Forza sia con te" risuona intenzionalmente come "Il Signore sia con voi", come il produttore di Star Wars precisa nel libro). L'opera di Chris Taylor un lavoro di recupero filologico, oltre che un documento tra il giornalistico e un tipico prodotto della sottocultura fandom su Star Wars e tutto ciò che il fenomeno ha generato. Se dunque risulta semplicemente curioso sapere che in un trascorso censimento britannico lo 0,7% della popolazione - vale a dire 400.000 persone - fecero diventare il Jediismo la quarta religione mai dichiarata del Regno Unito (dopo cristianesimo, islamismo e induismo), è altrettanto stimolante rintracciare le influenze epiche da "Il Signore degli Anelli" che si mischiano allo space fantasy, nell'opera di Lucas. Leggendo il libro di Chris Taylor, talmente densa e visibile diviene l'influenza delle innumerevoli suggestioni culturali rintracciabili da indurre quasi a credere Star Wars come un prodotto spurio, derivativo, figlio di un intento olistico piuttosto che opera di un singolo, sparuto regista di una piccola cittadina della California. Ma in fondo sta proprio in questo la forza di una leggenda come Guerre Stellari. Alla fine delle quasi 500 pagine l'immagine restituita da "Come Star Wars ha conquistato l'universo" è quella di una bibbia nerd, seriosa e curiosa al contempo, che similmente a quanto osò fare il film negli anni '70 ha assorbito come una spugna ogni tendenza, ogni fenomeno, ogni più piccola influenza culturale potesse tornare utile a tratteggiarne l'universo. È così che Star Wars è diventato per molti dei suoi studiosi e appassionati un oscilloscopio di riferimento delle più svariate tendenze del proprio tempo, alcune un tantino anacronistiche forse oggi, ma tremendamente radicate ormai nell'immaginario pop culturale. Da Carlos Castaneda a Metropolis a L'eroe dai mille volti di Joseph Campbell, "Come Star Wars ha conquistato l'universo" è una lettura infarcita di riferimenti da affrontare con curiosità e tablet on-line al proprio fianco, al fine di rintracciarne l'enorme poliedricità sprigionata dalle sue pagine. Si tratta di un invito, o ancora meglio di un gioco, fra un tuffo frenetico dentro Star Wars Battlefront e i momenti di pausa del Dualshock nell'altro. In definitiva, "Come Star Wars ha conquistato l'universo" è un'altra splendida quanto congeniale lettura sui videogiochi, per meglio giocare.

PSM BRAUNLUIS

PROBLEMI CON MUFFA E CONDENSA?

SMUFFOLO

LA TUA CASA RESPIRA



OFFERTA
€249
fino al 31/12

02 80886782

TELEFONA SUBITO >>

pezzi limitati alla campagna di lancio

anziché 450 € / SCONTO 45%

>> A CASA TUA IN 48 ORE <<

versione completa di controller e alimentatore

FACILE DA **INSTALLARE**

LIBERA LA CASA **DA ALLERGENI**

FA RESPIRARE **GLI AMBIENTI**

ECONOMICO **ECOLOGICO**

www.smuffolo.it **ordini@smuffolo.it**

POWERED BY FANTINI COSMI

L'ERBA DEL VICINO

Mica di sola PlayStation è fatto il mondo dei videogiochi. Ci sono anche le cose di Microsoft e di Nintendo, e chissà che un bel giorno non ci si mettano anche altri produttori a fare le console. Per questo motivo, da alcuni mesi abbiamo iniziato a spiare negli orticelli degli altri. Fateci sapere cosa succede nel vostro, scrivendoci a erbadelvicino@psmitalia.it.

Titolo: HALO 5 GUARDIANS
Genere: FPS
Sviluppatore: 343 INDUSTRIES
Piattaforma: XBOX ONE
Anno di pubblicazione: 2015

Peccato d'invidia...

Halo è da sempre uno dei miei FPS per console preferiti e mi fa piacere che dopo 14 anni di onorato servizio la serie riesca ancora una volta a migliorarsi. Guardians rappresenta un bel passo avanti in termini di pura giocabilità, soprattutto grazie all'introduzione di nuovi sistemi di movimento e all'aggiornamento dell'arsenale. La storia racconta le gesta dello Spartan Jameson Locke, che è per l'appunto l'uomo sotto il nostro controllo, impegnato a condurre il gruppo di fuoco Osiris per la quasi totalità delle 15 missioni previste dalla campagna in singolo. A nostro parere Locke è un ottimo soldato, ma come "attore" lascia parecchio a desiderare: gli manca il carisma necessario a tenere in piedi la trama e a creare empatia con noi giocatori. La sensazione è quella di avere sotto controllo un soldato di alto livello, concentrato sul completamento delle missioni, ma privo di un lato umano credibile e di motivazioni più ampie. La vicenda nel suo complesso, inoltre, ha dei momenti difficili da comprendere e butta nella baraonda dei personaggi a cui solo i più profondi conoscitori dell'universo di Halo sono in grado di trovare la giusta collocazione. Passando alla giocabilità, la prima cosa che balza all'occhio è la dimensione delle mappe dei livelli della campagna, più piccole di quelle di alcuni capitoli precedenti ma di gran lunga più dense in termini di elementi da scoprire. Questo caratteristica rende il gioco in singolo di Guardians più longevo, nel senso che viene voglia di rigiocarsi la campagna per esplorare gli ambienti con maggiore attenzione e soprattutto si presta alla modalità cooperativa per quattro giocatori, che è anche quella che mette in maggiore risalto l'arsenale. Quanto al multiplayer competitivo, cosa volete che vi diciamo se non che sarebbe ora di avere un tale livello di qualità anche sulla PlayStation 4!

PSM SKULZ









Titolo: WARHAMMER: END TIMES - VERMINTIDE
Genere: FPS TATTICO
Sviluppatore: FATSHARK
Piattaforma: PC
Anno di pubblicazione: 2015

L'orrenda invasione!

Vermintide, così abbreviato per buona pace della carta, è una dipendenza, una mistica droga digitale da assumere in compagnia. Senza giri di parole, senza sofismi. Molti di voi conosceranno Left 4 Dead e seguito, realizzati da Valve e in grado di dare al genere FPS una nuova connotazione ludica: quattro eroi, nel bel mezzo dell'apocalisse zombie, si ritrovano a falciare orde di cadaveri ambulanti per arrivare da un punto A a un punto B della mappa, attraversando svariati obiettivi da completare grazie a una perfetta collaborazione. Teamwork, coordinazione, velocità. Ecco, Vermintide si appoggia pesantemente alla formula snocciolata pocanzi per ampliarla, adattandola innanzitutto a un contesto differente (non il solito zombie movie) e condendola con meccaniche in grado di dare quel pizzico di longevità e coinvolgimento in più. L'universo di Warhammer Fantasy è il canovaccio perfetto per il titolo Fatshark. Gli sviluppatori, amanti del wargame originale, hanno reso fedelmente le atmosfere e il lore del mondo creato da Games Workshop, azienda leader del settore dei giochi da tavolo, conosciuta anche per la deriva futuristica Warhammer 40.000, altra fucina d'idee in ambito videoludico (WH 40K: Dawn of War tra tutti, già ampiamente trattato sulle nostre pagine erbose). I fan del franchise troveranno quindi pane per i loro denti, rimanendo difficilmente delusi dalla cura sopraffina che trasuda da ogni pixel, da ogni dettaglio coerentemente amalgamato al tutto. Invece dei sopravvissuti armati di fucili e mazze, Vermintide ci mette nelle pesanti vesti di cinque (anti)eroi, ognuno dotato di caratteristiche uniche, indispensabili per avere ragione in battaglia: la Waywatcher, per esempio, è in grado di neutralizzare i nemici dalla distanza con precisione sopraffina grazie al suo arco, mentre il Dwarf Ranger, armato di martello e scudo, può facilmente difendere i compagni dalle orde di ratti pronti a farci la pelle. Ratti, sì, perché l'orrenda invasione (per citare il mai passato di moda Dylan Dog) sarà perpetrata dagli Skaven, pericolosa razza di uomini-ratto e costante minaccia per il resto degli abitanti dell'universo di Warhammer Fantasy. Numerosi, letali e rapidi come le controparti animali, gli Skaven popoleranno i livelli di Vermintide minacciando costantemente i giocatori con attacchi a sorpresa, orde soffocanti e ratti speciali. Questi ultimi sono le unità d'élite dei topastri e arriveranno in gioco quando meno ve l'aspetterete; abbattere un Rattogre non è cosa da poco, considerata la sua forza erculea, perciò il gioco di squadra e l'affiatamento degli eroi sarà vitale per superare sulle proprie gambe i livelli, ben tredici, affrontabili in diverse difficoltà. Proprio la difficoltà introduce il pretesto di rigiocabilità di Vermintide: il tanto adorato loot. Ogni fine missione (completata con successo) garantirà a ogni giocatore un lancio di dadi che andrà a determinare l'oggetto premio del livello. Le varie rarità, le caratteristiche uniche di ogni oggetto e il bottino migliore con l'aumentare della difficoltà sono gli ingredienti perfetti per un gioco potenzialmente infinito – livelli permettendo – da condividere con altri tre amici fidati. L'unica pecca è, forse, la ridondanza di fondo, poiché sarà inevitabile la ripetizione di certe missioni al solo fine di ricavare qualche oggetto in più, magari da fondere nella Forgia per plasmare l'arma dei propri sogni. Ora come ora il team di sviluppo ha annunciato che intende dare un supporto continuativo ed efficiente al titolo, molto probabilmente con DLC riguardanti livelli, oggetti e perché no, personaggi nuovi.

PSM TOMMY







Wunderkammer



C'è aria di novità, sulle pagine di PSM: fra chi stila scalette per il nuovo podcast, chi solca i mari dei social network pescando domande a cui rispondere nella rinata rubrica postale e chi ridipinge il camper redazionale, siamo riusciti a infilare anche un angolo dedicato al collezionismo compulsivo, quella passione consumistica ma adorabile, semi-patologica ma assai soddisfacente che segna con una cifra di fisicità il modo in cui tanti di noi vivono il medium videoludico. In Wunderkammer, il cui nome richiama (con qualche chilo d'ironia, sia chiaro) le "stanze delle meraviglie" dove i collezionisti di altre epoche raccoglievano pezzi volti a stupire e ad appagare le proprie passioni, discuteremo edizioni rare, limited vetuste o contemporanee, bundle e altre amenità squisitamente materialistiche. Non che intendiamo trascurare i contributi fotografici di voi stimati lettori, da inviare con sigillo in ceralacca (e una copia dell'Assassin's Case di Elemental Gearbolt, nel caso) all'indirizzo email: bastachiedereapsm@gmail.com.

PSM MAGNVS

SCAFFALI CONTATI

Fallout 4 Pip-Boy Edition

Condividere con voi amati lettori i dilemmi del collezionismo compulsivo può avere un valore terapeutico, ma va rilevato come in altri casi il tutto assomigli più ad un atto di consapevole masochismo. Non ci sarebbero molte altre ragioni, altrimenti, per dilungarmi in merito alla Pip-Boy Edition di Fallout 4 che ho lasciato svanire sulle eteree pagine di Amazon, quella stessa Limited che ora mi osserva in cagnesco dalle pagine di qualche inserzione Ebay dal prezzo simpaticamente adattato in nome dell'eterno incontro-scontro fra domanda e offerta. Non di meno, posso almeno augurarmi che qualcuno di voi legga queste righe mentre si gingilla con l'adorabile Pip-Boy indossabile, magari chiedendosi cosa vi sia di così epico in quel plasticoso e un po' pacchiano alloggio per smartphone, esaurito l'hype precedente all'uscita. Niente, verrebbe da dire, ma sappiamo bene come il duello fra volontà e ragione che segna la dialettica interiore di ogni collezionista trasformi ogni nuovo bersaglio in un'astrazione circonfusa di quell'aura di bambinesca magia che di colpo colora una realtà di grigio consumismo. Verrebbe quasi da dire che un certo tipo di collezionismo si nutra più dell'idea dell'oggetto che dell'oggetto stesso, ma una voce interiore mi fa notare con un certo sarcasmo come, in parte, questo excursus altro non sia che un tentativo raffazzonato di esorcizzare lo smacco per la Limited perduta.



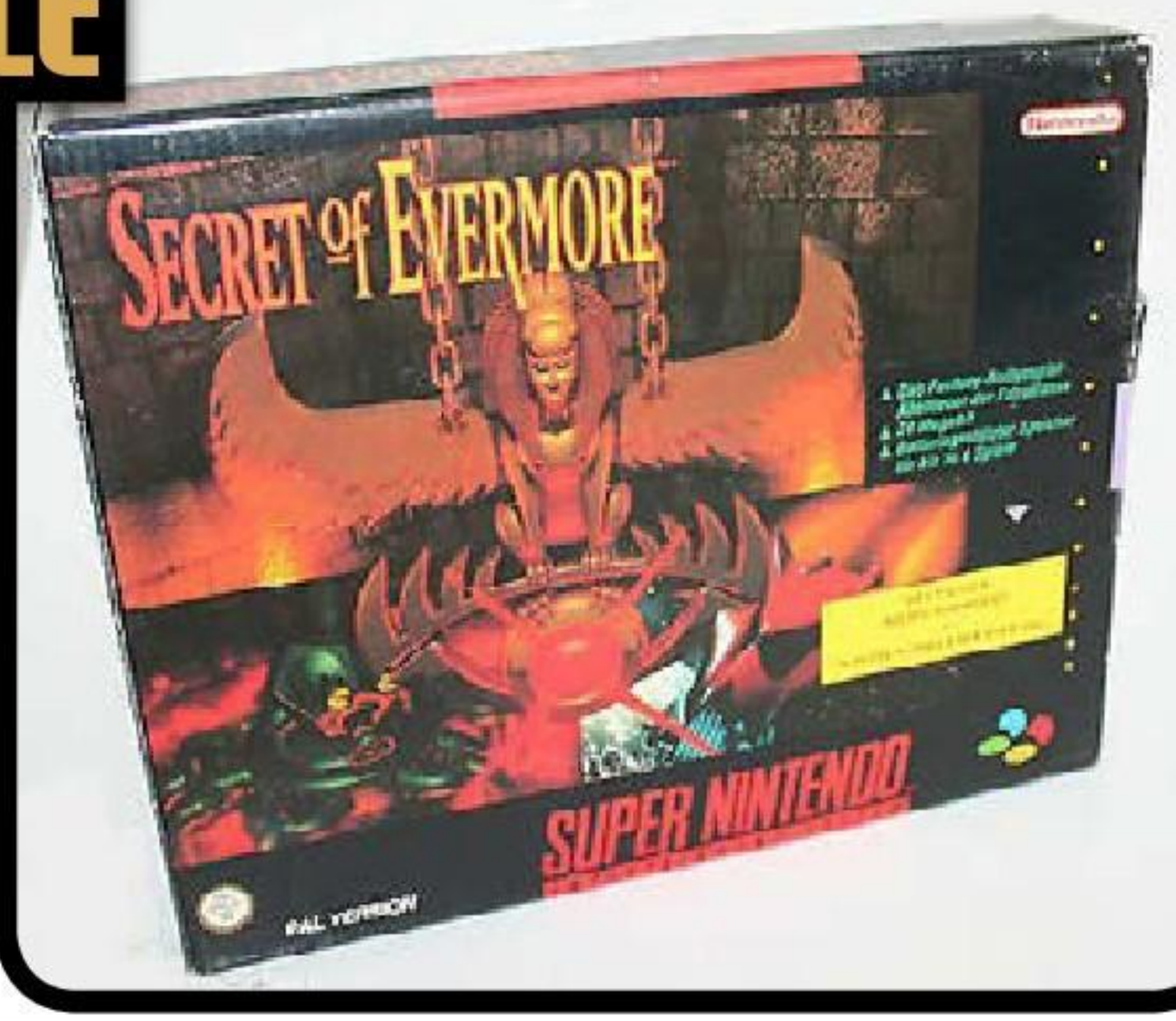
La Limited contiene un Metal Case, un poster e una guida. Come dite, Pip-Boy? Quale Pip-Boy?



RETRO CON STILE

I Big Box europei su Super Nintendo

Torniamo anche questo mese indietro nel tempo, nei ridenti giorni dell'era Super Nintendo, non per una Limited vera e propria ma per qualcosa che vi assomiglia molto. In un'epoca dove la rete non era ancora una realtà capillare e gli enigmi dei JRPG non potevano essere risolti con una veloce e colpevole ricerca su Google o Gamefaqs, guide e consigli erano così rilevanti da essere parzialmente inclusi in alcuni manuali (vedi ad esempio Final Fantasy II\IV) o da venire allegate in tutta la loro voluminosità al gioco stesso. In alcuni mercati europei, in primis la Germania, comparvero così alcune stupende (e poco note) edizioni con box cartonati molto più ampi e robusti rispetto al normale package dei titoli SNES PAL, in modo da ospitare la guida ufficiale insieme alla cartuccia del gioco. Fra i JRPG che ricevettero questo trattamento di favore ricordiamo Secret of Mana, Lufia II (noto in Europa come Lufia), Terranigma, Mystic Quest, Illusion of Time e Secret of Evermore. Negli ultimi due titoli citati, per altro, l'edizione Big Box presentava una cover diversa (e in entrambi i casi molto superiore, a giudizio di chi scrive) rispetto a quella dell'edizione regolare. Inutile dirlo, questi gioiellini cartonati oltre ad essere rari sono anche dannatamente affascinanti, specie nel contesto di uno scaffale tematico dedicato alla softeca SNES.









TIRATURA TIRATA

Breach & Clear

Da qualche tempo è entrato in funzione Limited Run Games, piccolo editore americano nato dall'idea di pubblicare in copia fisica (e in edizioni limitate, se il nome non bastava) alcuni titoli indie disponibili solo in digitale su PSVita e PS4, un po' sulla falsariga di quanto visto su PC con l'iniziativa Indiebox. Il primo titolo di questa nuova linea, l'altrimenti ignoto Breach & Clear per Vita, è stato stampato in 1500 copie ed è andato a ruba nel giro di poche ore alla fine di ottobre, certificando una volta di più la famelica passione di tanti collezionisti per le tirature limitate e i titoli rari. Nonostante la promessa di un numero maggiore di copie per le future uscite, c'è da scommettere che il fenomeno si ripeterà in forma simile anche per Saturday Morning RPG e Cosmic Star Heroine, i due prossimi titoli nella lineup di questo publisher.





LIMITED #1 RUN

PSMAIL

DISCUSSIONI SUL MONDO DEI VIDEOGIOCHI TRA I LETTORI E IL TEAM DI PSM. PERCHÉ LA CHIACCHIERA È TUTTO.

BASTA CHIEDERE A PSM

È tutta colpa loro, di quello sparuto gruppo di soldati di PSM, che con la minaccia delle armi (lancio di caccole, sputi nel bicchiere del prosecco, attack sulla tavoletta del cesso) mi ha costretto a ripristinare la rubrica della posta. Sono gli stessi, questi mascalzoni, che qualche mese fa si sono messi in testa di disegnare le nostre belle faccine e di creare poi la striscia fumettosa che vedete nella pagina qui di fianco. Sono anche gli stessi che mi hanno nascosto la mia copia di Rez (il gioco con il vibratore incorporato) dicendo che me la avrebbero restituita solo dopo che mi fossi deciso ad aprire la pagina Facebook di PSM. E dulcis in fundo sono i medesimi marrani che dopo avermi avvelenato il gatto Bishi (non è vero, ma so che sarebbero arrivati a tanto se Bishi non si fosse estinto per le leggi della natura), mi hanno detto che avrebbero fatto lo stesso con il suo gemello Bashi se non gli avessi lasciato fare il podcast ufficiale della rivista più ufficiosa del creato, cioè di PSM.

Per dirci come vi chiamate, per fare outing, per dichiarare il vostro amore nei confronti dei gatti a pelo corto e, se proprio vi va, per parlare di videogiochi, potete scriverci all'indirizzo email qui sotto, oppure postare pensieri sulla nostra pagina Facebook, oppure venirci a trovare in redazione a Saronno, la città dell'amarezza.

E-MAIL
bastachiedereapsm@gmail.com

FACEBOOK
www.facebook.com/psmplaystationmagazine

PODCAST
http://feeds.feedburner.com/PsmItaliaPodcast

ITUNES
PSM Italia PODCAST



IL FINALE VERO DI MGSV

Ciao, ho appena iniziato Metal Gear Solid V: The Phantom Pain e sto leggendo nelle recensioni che per finire il gioco bisogna obbligatoriamente finire alcune missioni col massimo grado. Non cerco altre notizie per non spoilerarmi niente, ma volevo sapere se questa cosa è necessaria solamente per vedere il "vero" finale o sblocca proprio un'altra porzione di gioco, missioni eccetera. Per intenderci, se non riesco a prendere il grado S quanta percentuale di gioco mi perdo? Grazie.
Thomas

Che io sappia, il grado delle missioni non serve per sbloccare quello che il gioco ha da offrire. Il "vero" finale, quello della missione 50, lo si ottiene con la progressione normale del gioco, senza dover rifare le missioni con i modificatori della difficoltà.

Ciao Thomas, da quello che so io, che però ancora al finale e neppure dalle parte del finale di The Phantom Pain ci sono arrivato, perché il gioco è in mano a Logan Singer e io invece sto impazzendo su Fallout 4... Dicevo, da quanto ne so io per ottenere il vero finale di The Phantom Pain bisogna sbloccare la missione principale 46, L'Uomo che ha Venuto il Mondo. In tale missione in pratica bisogna rigiocare il prologo e per arrivarci bisogna prima aver completato tutte le missioni della storia principale senza però curarsi della valutazione ottenuta in esse. Se non ricordo male – ne ho parlato con Logan Singer al telefono mentre era alla guida del suo prestigioso furgone e stava nel frattempo ascoltando della musica orribile, non è necessario portare a termine anche le variazioni Extreme, Subsistence e Total Stealth delle missioni. Questo dovrebbe voler dire che per arrivare al finale vero basta completare 38 missioni. Ripeto, sono ancora lontano dalla verità, quindi prendi queste mie parole con beneficio di iNioranza, grazie.

ERRORI DI SKULZ, DA SKULZ!

Ciao redazione, sto leggendo lo speciale su Metal Gear e me lo sto godendo tantissimo, è utilissimo, però volevo fare un piccolo appunto: arrivato a pagina 8 sono già al quarto errore di stampa.
Danilo

Sono Tommy, Skulz è l'uomo dei contenuti, scrive male apposta. Scherzi a parte, ci scusiamo degli inconvenienti. Ci vorrebbe una correzione bozze redazionale più capillare.

La colpa è tutta mia, che lo speciale me lo sono curato da solo perché non potendo giocare a

The Phantom Pain in santa pace, visto che la copia redazionale del gioco se l'è fregata Logan Singer, ho avuto almeno il tempo di ripassarmi tutta la storia della serie. Che non è cosa da poco. Il problema del numero speciale di cui parli è che per motivi inerenti alla distribuzione nelle edicole – che credimi è una roba drammatica – è stata realizzata in tempi strettissimi. Ho dovuto quindi operare una scelta: scrivere robe inutili in maniera corretta o scrivere robe il più interessanti possibile in maniera il più possibile corretta. Quelli a cui fai riferimento, infatti, non sono errori di stampa. Si tratta di quelli che in gergo si chiamano refusi, cioè errori di battitura del somaro, io-io-io, che scrive al computer gli articoli. Il prossimo speciale, che ti anticipo sarà dedicato alla serie Assassin's Creed avrà dei tempi di lavorazione umani e quindi conterrà di sicuro meno refusi. Non me la sento di dirti che non ce ne saranno, perché sarebbe una bugia, ma di sicuro ci starò molto più attento.

LA DOMANDA ALLA PERSONA GIUSTA, LA RISPOSTA DI QUELLA SBAGLIATA

Salve bella gente di PSM, volevo fare una domanda all'esimo signor Magnus: le volevo cortesemente chiedere di quali altri anime parlerà nella sua rubrica o si accinge a chiuderla (e in parte è un peccato dato che è davvero ben fatta)?
Alessandro

Ciao Alessandro, purtroppo il nostro Magnvs non bazzica spesso dalle parti della posta e della nostra pagina Facebook, quindi non ti ha ancora risposto e non lo farà in questo numero di PSM. Mi prendo però il compito di inoltrargli la tua comunicazione e di farti pervenire la sua risposta. D'altronde si tratta solamente di bussare alla porta del suo maniero, scavalcare il fossato con i mostri e superare un combattimento a turni con la versione digitale di Magnvs. E poi è fatta, ci si può rivolgere al maestro, ovviamente dandogli del voi!

SEMPRE IN RETE

Sapete dirmi se Need for Speed richiede di essere sempre connessi online?
Federico

Ciao Federico, è proprio come dici tu, nel senso che Need for Speed è un gioco che richiede la connessione a Internet costante. La faccenda, che ovviamente non piace a parecchi videogiocatori, è stata spiegata dal produttore esecutivo Marcus Nilsson, il quale ha spiegato che la scelta si è resa necessaria per svecchiare il gioco aggiungendovi delle caratteristiche che lo stesso Nilsson ha definito "umane". L'Autolog inserisce le azioni compiute dai giocatori all'interno del mondo di gioco e ne stabilisce il percorso evolutivo. Si tratta quindi di un mondo in continuo divenire che non segue una "trama" scriptata, perché viene scritta man mano dai giocatori che vi partecipano. Il fatto, mi permetto di aggiungere, è che all'estero, o meglio nei paesi esteri che contano davvero per il mercato, la connessione online è data per scontata, mentre in Italia è molto frequente ma non del tutto scontata.



Questa cosa dell'always online del nuovo Need for Speed per alcuni è ancora una scocciatura.

IL PARERE DELL'ESPERTO

Ok, ho letto tutto il 30. Innanzitutto stima per aver dato la "Scelta di PSM" a Steins;Gate, mettendolo così alla pari di MGSV che è il gioco più blasonato del momento. E su MGSV, bella la scelta di fare 10 pagine di recensione fregandovene di tutto. Vedo poi che la sezione Vento d'Oriente acquista sempre più corposità, e ciò mi piace molto, perché date così spazio anche a titoli di nicchia come il Musou di Arslan Senki (anime che ho apprezzato molto e di cui ho pure parlato sul mio bloggo, magari l'ha visto pure il Magnvs che è appassionato come me di queste robe), ma questo già si vede da tutte le bellissime recensioni del già citato Magnvs sui giochi giapponesi. Ottimo lavoro anche per Braunluis, che oltre alla recensione di MGSV ha degnamente monopolizzato i Deep Inside e aperto l'ottima rubrica sulle letture videoludiche. Che dire, il mio consiglio è di andare sempre più nella direzione di rivista di nicchia, continuando a sperimentare e a creare articoli e rubriche sui generis, tutto ciò ovviamente nel limite in cui vi è concesso dalla casa editrice. Per il resto, siete forti come sempre.
Cloud

Ciao Cloud, grazie l'incoraggiamento e per i puntuali ragionamenti sulle cose giapponesi che piacciono a gente come te e Magnvs. Io mi prendo solo la briga di dire che abbiamo nuove rubriche in arrivo e che la prima è quella dedicata al cinema che trovi proprio in questo numero se giri pagina. Il curatore della stessa, manco a dirlo, è il dottor BraunLuis.



INDIE GAME: THE MOVIE





Avvezzi come si è ai nostri giorni a sentirsi protagonisti nei videogiochi, esiste una comprensibile tendenza alla mitizzazione che gira attorno alla idea di indipendenza creativa. Una idea mitica, mistificata dalla cultura dell'individualismo, che crede l'essere indipendenti un atto di strafottenza da ammirare, ad onta dell'ordine pre-costituito, del mainstream, del Call of Duty/Electronic Arts che dovrebbero essere il vuoto, il Male da debellare. Videogiocatori, sviluppatori, publisher o chiunque nella vita abbia mai apprezzato un videogioco, visionando Indie Game: The Movie, docu-film canadese del 2012 diretto da Lisanne Pajot e James Swirsky, potrebbe farsi una idea diversa di ciò che voglia dire essere indipendenti. Di ciò che possa comportare, per una manciata di persone - o all'estremo, una sola -, dedicare anni del proprio tempo-vita ad un progetto videoludico, vederlo crescere, curarlo in tutti i suoi aspetti e infine pregare che non finisca dal mercato devastato. Inizialmente distribuito on-line su iTunes e Steam, per poi trovare strada negli altri servizi di distribuzione in streaming e download diretto, Indie Game: The Movie è ciò che può essere definito un viaggio emotivo e umano all'interno di chi i videogiochi li crea, li sogna, li materializza su schermo – ma con il boost di viverli così profondamente dal punto di vista esistenziale da giungere a credere che la propria intera vita possa dipendere da questo. L'immagine che il docu-film restituisce puntando i fari su Jonathan Blow (sviluppatore di Braid), Super Meat Boy (sviluppato da Edmund McMillen e Tommy Refenes) e Fez (sviluppato da Polytron, ovvero Phil Fish e Renaud Bédard) è quella di un mondo poliedrico e sfaccettato, mai comunque artificioso e innaturale. Il lavoro dei registi, va specificato, non è stato preventivato a monte, ragion per cui esiste un motivo se dopo aver raggiunto con successo i due goal proposti su Kickstarter, delle 300 ore totali di girato sono sopravvissute solo quelle con gli sviluppatori summenzionati. La selezione effettuata è dovuta infatti alla intensità con la quale i creatori dei titoli di cui sopra, rispetto alle loro vite individuali, riesce meglio a rappresentare la tensione, lo struggimento del "passato, presente e futuro" dello sviluppo del videogioco indipendente. Visionando Indie Game: The Movie equivale ad assistere al modo in cui espressione individuale e personalità si mischiano all'opera d'arte (videoludica). Attraverso Jonathan Blow e il suo Braid è possibile comprendere come i videogiocatori possano a tal punto ignorare il messaggio profondo di un'opera interattiva da trasformare il suo creatore, sempre presente nel correggere il tiro sui social network, in una caricatura senza merito, spesso denigrata. Con Phil Fish e il suo Fez fanno invece da padrona le cause legali dovute all'ex partner Jason DeGroot, che sino all'ultimo inietta attacchi d'ansia a Fish per una firma di separazione societaria che non vuole arrivare. I problemi tecnici durante la presentazione del videogioco al PAX e l'ammissione di perfezionismo ed egotismo nell'essere sviluppatori indipendenti fanno da contorno a momenti di tensione emotiva palpabili, qualcosa di genuino e per nulla artefatto. Lo scettro per la storia più toccante spetta però a Edmund McMillen e Tommy Refenes, autori di Super Meat Boy. In una giostra di confessioni intime riguardo la propria infanzia, i problemi di comunicazione, la solitudine e la paura dell'abbandono, l'esperienza di Super Meat Boy viene filtrata sullo schermo sia nei suoi aspetti strutturali di game design che in quelli umani che la sorreggono. Gli effetti dell'essere indipendenti si ripercuotono sui rapporti di coppia, sulla coscienza di sacrificio di vita sociale, nella gratitudine per il supporto delle famiglie e sul piccolo-grande sogno di poter un giorno riscattarsi come uomini, grazie ad un successo commerciale planetario. Il senso di intimità che emerge dalla visione di Indie Game: The Movie è spesso toccante, di certo anni luce lontano da ciò che potrebbe aspettarsi il tipico videogiocatore uso a scaricare videogiochi per poi malamente liquidarli. Da questo punto di vista si potrebbe indirettamente definire Indie Game: The Movie un film di sensibilizzazione artistica: risultare insensibili alla facilità con cui solitamente i consumatori sbranano senza rispetto il frutto umano di parecchio sudore è praticamente impensabile. Indie Game: The Movie è anche un film curato ed elegante. Interviste, fiere, videogiochi e incursioni nelle vite private vengono giustapposte a scenari naturali come acqua, cieli e alberi, intervallati a loro volta da tralicci elettrici e scorci suggestivi dal taglio prettamente artistico, che impreziosiscono l'estetica di un documento montato ad arte. Impugnate i vostri Dualshock dunque, e buona visione.

PSM BRAUNLUIS



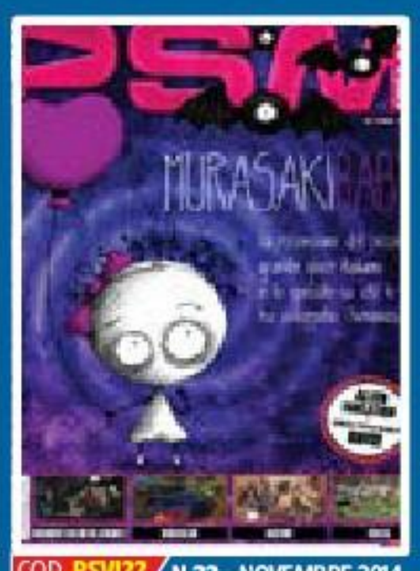
COD. **PSVI19** N 19 - AGOSTO 2014



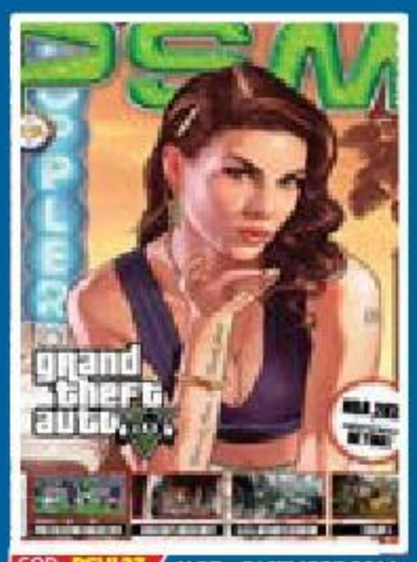
COD. **PSVI20** N 20 - SETTEMBRE 2014



COD. **PSVI21** N 21 - OTTOBRE 2014



COD. **PSVI22** N 22 - NOVEMBRE 2014



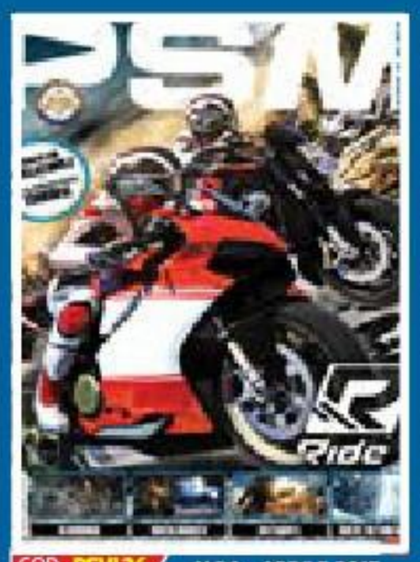
COD. **PSVI23** N 23 - DICEMBRE 2014



COD. **PSVI24** N 24 - GENNAIO 2015



COD. **PSVI25** N 25 - MARZO 2015



COD. **PSVI26** N 26 - APRILE 2015



COD. **PSVI27** N 27 - MAGGIO 2015



COD. **PSVI28** N 28 - GIUGNO 2015



COD. **PSVI29** N 29 - AGOSTO 2015



COD. **PSVI30** N 30 - OTTOBRE 2015

Se leggi PSM Village, ti possono piacere anche...

COD. MICR2
€ 9,90



COD. RGV6
€ 9,90



Completa la tua collezione ordinando gli arretrati a soli € 5,90 cad.

su www.psmitalia.it/arretrati oppure utilizzando il modulo qui sotto

SCEGLI L'ARRETRATO CHE VUOI ORDINARE

SE VUOI ORDINARE VIA POSTA O VIA FAX, COMPILA QUESTO COUPON

Ritaglia o fotocopia il coupon, invialo in busta chiusa a: **Sprea S.p.A.** Via Torino, 51 20063 Cernusco s/n (MI), insieme a una copia della ricevuta di versamento o a un assegno. Oppure via fax al numero 02.700537672. Per ordinare in tempo reale i manuali collegati al nostro sito **www.psmitalia.it/arretrati.** Per ulteriori informazioni puoi scrivere a **arretrati@psmitalia.it** oppure telefonare allo 02/87158224 tutti i giorni dalle 14.00 alle 18.00

INSERISCI I CODICI E MESE DI COPERTINA delle pubblicazioni che desideri ricevere:

	€
	€
	€
	€
Totale Ordine	€

SCELGO IL SEGUENTE METODO DI SPEDIZIONE:

Indica con una ✗ la forma di spedizione desiderata

	Per **una rivista** spedizione tramite **posta tradizionale** al costo aggiuntivo di	**€ 3,90**
	Per **due o più riviste** spedizione tramite **Corriere Espresso** al costo aggiuntivo di	**€ 7,00**

TOTALE COMPLESSIVO	€

Data _____ Firma del titolare _____

Informativa e Consenso in materia di trattamento dei dati personali - (Codice Privacy d.lgs. 196/03) Sprea S.p.A. Socio unico Sprea Holding S.p.A. con sede in Cernusco sul Naviglio, via Torino, 51. Il titolare del trattamento dei dati personali che vengono raccolti, trattati o conservati ex d.lgs. 196/03. Gli stessi potranno essere comunicati e/o trattati da Società ad esso collegate. Ai sensi degli art. 7 ss. ss. gli potrà richiedere la modifica, la cancellazione e/o la cancellazione dei dati, ovvero l'accesso ai dati a lui riferiti previsti per Legge. La sottoscrizione del presente modulo deve intendersi quale presa visione, ed autorizzazione dalla stessa, dell'informativa completa ex art. 13 d.lgs. 196/03, nonché consenso espresso al trattamento ex art. 23 d.lgs. 196/03 in favore dell'Azienda.

NOME _____

COGNOME _____

VIA _____

N° _____ **C.A.P.** _____ **PROV.** _____

CITTÀ _____

TEL. _____

E-MAIL _____

SCELGO IL SEGUENTE METODO DI PAGAMENTO (Indica con una ✗ quello prescelto)

☐ Versamento su **CCP 99075871** intestato a **Sprea S.P.A. ABBONAMENTI Via Torino 51 20063 Cernusco Sul Naviglio MI** (Allegare ricevuta nella busta o al fax)

☐ Bonifico intestato a **Sprea S.P.A. Abbonamenti** sul conto **IBAN IT05 F076 0101 6000 0009 9075 871**

☐ **Carta di Credito** N. _____

(Per favore riportare il numero della Carta indicandone tutte le cifre)

Scad. _____ CVV _____

(Codice di tre cifre che appare sul retro della carta di credito)

_____

Nome e Cognome del Titolare della carta (può essere diverso dall'abbonato)

☐ CartaSì ☐ postepay ☐ MasterCard ☐ VISA ☐ Diners Club International ☐ American Express

9 772281 696005 500031

Nel prossimo numero



RAINBOW SIX SIEGE

È arrivato il momento della recensione e siccome si tratta della recensione di un gioco appartenente a una serie molto vecchia non c'è luogo migliore per leggerla delle pagine di PSM. Tutto chiaro, no?

Il numero di febbraio sarà in edicola il 26 gennaio 2016

E ancora...

...speciali, anteprime, recensioni varie e assortite!

THIS WAR OF MINE

Quando ci sono di mezzo i bambini e si parla di guerra il nostro tono diventa serio. Nel prossimo numero prenderemo in esame questo gioco.



JUST CAUSE 3

Non è che gli action open-world siano all'ultimo grido, è solo che questo qui è così iNiorante che non vediamo proprio l'ora di provarlo!



TONY HAWK'S PRO SKATER 5

Per una volta non è colpa nostra. Non ci siamo scordati di recensire il nuovo gioco di Tony. Il prodotto ha avuto dei problemi di codice imbarazzanti...



PSM

mensile prezzo di copertina 5.90 €
www.psmitalia.it

Direttore responsabile: Luca Sprea

Realizzazione Editoriale a cura di:
Glitch snc
redazione@psmitalia.it

Sprea S.p.A.
Socio Unico - direzione e coordinamento di Sprea Holding S.p.A.

Presidente: Luca Sprea
Consigliere delegato: Mario Sprea
Art Director: Silvia Taietti

Coordinamento:
Gabriella Re (Foreign Rights) international@sprea.it, Alberta Rivolta (PA), Ambra Palermi (Segreteria Editoriale), Francesca Sigismondi (Ufficio Legale), Tiziana Rosato (acquisti e produzione), Emanuela Mapelli (Pianificazione Pubblicitaria)

Amministrazione:
Anna Nese (CFO), Erika Colombo (controller), Irene Citino, Sara Palestra
amministrazione@sprea.it

Servizio qualità edicolanti e DL: Sonia Lancellotti, Andrea Palermi
distribuzione@sprea.it
Ufficio inserzioni pubblicitarie: pubblicita@sprea.it

Sede Legale: - via Torino, 51 20063 Cernusco Sul Naviglio (Mi) - Italia
PI 12770820152- Iscrizione camera Commercio 00746350149
Per informazioni, potete contattarci allo 02924321.

ABBONAMENTI E ARRETRATI
Servizio qualità abbonamenti e arretrati: Desirée Conti

Abbonamenti: si sottoscrivono on-line su www.psmitalia.it/abbonamenti
Mail: abbonamenti@psmitalia.it
Fax: 02 700 53 76 72 - Tel: 02 87 15 82 25 (lun-ven / 9:00-18:00)

Il prezzo dell'abbonamento è calcolato in modo etico perché sia un servizio utile e non in concorrenza con la distribuzione in edicola.

Arretrati: si acquistano on-line su www.psmitalia.it/arretrati
Mail: arretrati@psmitalia.it
Fax: 02 700 53 76 72
Tel: 02 87 15 82 25 (lun-ven / 9:00-18:00)

www.myabb.it a cura di Aktia srl

Registrazione testata: PSM Village, pubblicazione mensile registrata al Tribunale di Milano il 03.11.2000 con il numero 701.

Distributore per l'Italia e per l'estero: Press-Di Distribuzione stampa e multimedia s.r.l. 20134 Milano - ISSN: 2281-6968

Stampa: Arti Grafiche Boccia S.p.A.- Salerno

Copyright Sprea S.p.A.
La Sprea S.p.A. è titolare esclusiva della testata PSM e di tutti i diritti di pu cazione e di diffusione in Italia. L'utilizzo da parte di terzi di testi, fotogr disegni, anche parziale, è vietato. L'Editore si dichiara pienamente disponil valutare - e se del caso regolare - le eventuali spettanze di terzi per la pubb zione di immagini di cui non sia stato eventualmente possibile reperire la f

Informativa e Consenso in materia di trattamento dei dati personali (Codic vacy d.lgs. 196/03). Nel vigore del D.Lgs 196/03 il Titolare del trattament dati personali, ex art. 28 D.Lgs. 196/03, è Sprea S.p.A. (di seguito anche "Spr con sede legale in Via Torino, 51 Cernusco sul Naviglio (MI). Per informa potete contattarci allo 02924321. La stessa La informa che i Suoi dati, e tualmente da del decreto legislativo ora enunciato anche per attività conn all'azienda. La avvisiamo, inoltre, che i Suoi dati potranno essere comunicat trattati (sempre nel rispetto della legge), anche all'estero, da società e/o per che prestano servizi in favore della Sprea. In ogni momento Lei potrà chiede modifica, la correzione e/o la cancellazione dei Suoi dati ovvero esercitare t diritti previsti dagli artt. 7 e ss. del D.Lgs. 196/03 mediante comunicazione s alla Sprea e/o direttamente al personale Incaricato preposto al trattament dati. La lettura della presente informativa deve intendersi quale presa vi dell'Informativa ex art. 13 D.Lgs. 196/03 e l'invio dei Suoi dati personali Sprea varrà quale consenso espresso al trattamento dei dati personali sec quanto sopra specificato. L'invio di materiale (testi, fotografie, disegni, etc. Sprea S.p.A. deve intendersi quale espressa autorizzazione alla loro libera u zazione da parte di Sprea S.p.A. Per qualsiasi fine e a titolo gratuito, e comun a titolo di esempio, alla pubblicazione gratuita su qualsiasi supporto cart e non, su qualsiasi pubblicazione (anche non della Sprea S.p.A.), in qua canale di vendita e Paese del mondo.

Il materiale inviato alla redazione non potrà essere restituito.

SPECIALE
MAC MAGAZINE

PRENOTA QUI
LA TUA COPIA
www.spreastore.it/iPhone6S

IN EDICOLA

Tutta la verità su iPhone 6s e iPhone 6s Plus

iPhone 6S

Il manuale completo per scoprire tutto sull'iPhone più potente di sempre

100% INDIPENDENTE

- **3D Touch** Display **Retina HD** da **4,7"** e **5,5"**
- **Fotocamera posteriore** iSight da **12 megapixel** con pixel da 1,22µ
- **Videocamera frontale** **5 megapixel** e **Retina Flash** per i **video HD**
- **Processore A9** a **64 bit** con processore di movimento M9 e **2 GB** Ram
- **iOS 9** Il sistema operativo mobile **più evoluto al mondo**

Video a **4K** 3840x2160

CPU fino al **+70%** più veloce

GPU fino al **+90%** più veloce

Novità! Live Photos

iPhone 6s

7,1 mm

67,1 mm

138,3 mm

Oro · Argento · Oro rosa · Grigio siderale

iPhone 6s Plus

7,3 mm

77,9 mm

158,2 mm

Capacità **16GB - 64GB - 128GB**

